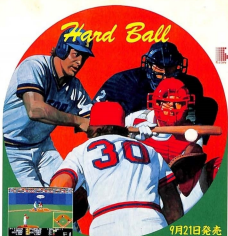
昭和62年10月10日発行(毎月1回10日発行)第1巻第7号(通巻7号) MSXマークはアスキーの商標です
ENTERTAINMENT FOR USERS
エムエスエックス・ファン
月刊
MSX・FAN
10 1987 OCTOBER
360yen
●ATTACK
スクランブルフォーメーション
ディープフォレスト
デジタルデビル物語 女神転生
大戦略
●NEW
ハイスクール/奇面組
ダイナマイト・ボウル
カインドゥ・ギャルズ
魔界島/将軍
ハードボール
●LIST
ゲーム
プログラム8本!
㊙情報満載
ゲーム十字軍
コナミ
最新ゲーム
徹底解剖
メタルギア
グラディウス2

SONY
Hard Ball
聖飢魔Ⅱスペシャル
なんと、あの聖飢魔ⅡがこのアクションRPGの中に。
これは究極の布教ゲーム、あの聖飢魔Ⅱを主人公としたアクションゲームなのである。捕えられた仲間を救い出し、悪魔教典も取り戻し、念願の大黒ミサを成功させるには君が必要だ。
聖飢魔Ⅱスペシャル
HBS-G064C…………¥5,800
©1987CBS SONY INC.
(64K以上、V-RAM128K)
MSX2
9月21日発売
いままでの野球ゲームとはちがう。これが本場大リーガーの妙技です。
これは、本場アメリカからやってきたMSX2専用の大リーガー野球ゲームである。日本のものとはひと味もふた味もちがうのだ、君のプレー中の興奮度がちがうぞ。なんたって大リーガーなのだから。それではこのハードボールならではの見せ場を紹介しよう。まず、外野(センター方向)から見たアングルの画面デザインになっていること。君たちがよく見ているプロ野球中継を思い出してほしい。このアングルが君を熱くする。次に、選手交代やポジションのチェンジができること。たとえば、打率を考えたり、守備の上手・下手を見てプレイヤーを代えられるのだ。ここまできたら即プレイボール。さあ、気分は大リーガー。
ハードボール
HBS-G060C ¥5,800
©Accolade inc.
(64K以上、V-RAM128K)
MSX2
今月の、大

奇々怪界
SONY
JOYPAD
ジョイパッド
ゲームフリークにはたまらない、新・連射快感です。
これは、新開発サイクロパッドを採用したジョイパッドなのだ。指の動きがそのままゲームに伝わるから、素速いアクションにも即対応できる秘密兵器だ。もちろん、連射機能付。
JS-303T ……………… ¥2.000
Replicart
9月21日発売
君と小夜ちゃんが、七福神を助け出す。きっと何かの御利益があるぞ。
まず第一にいいたいのは、主人公の巫女 小夜ちゃんがかわいいこと。これは直接画面を見てもらえばわかるはず。この子が、これからくり広げる冒険が、このゲームなのである。少女といえども強敵を相手にするから、当然、武器はもっている。それが、オフダ弾とオハライ棒。これを手にして敵をやっつけながら途中にある鍵を捜しあて、大物妖怪の宿る門を開き、そいつらをやっつけていくのだ。シーンは全部で7つにわかれていて、そのつど出現する大物を倒すことにより七福神の一人を救出し、最後にその七福神全員を宝船に乗せなければならない。ここまでたどりついた人には、きっと、七福神の御利益があるでしょう。
奇々怪界(ききかいかい)
HBS-G063C ¥5.800
©TAITO Sony Corporation
(64K以上、V-RAM128K)
MSX2
ドラゴン型スーツを装着し、いざ地底魔王に挑戦する。
どんどん伸びてゆくレプリカートを操縦するには、かなりのテクニックが必要とされるぞ。いろいろなアイテムをフルに活用して、地底深くに潜むサランドラの野望を打ちやぶれ。
レプリカート
HBS-G062C ………… ¥5,800
©KLON Sony Corporation
(64K以上、V-RAM128K)
MSX2
MSX2
作戦。
HiTBiT
●カタログ送呈＝住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108東京都高輪局区内ソニー㈱カタログ係へお申し込みください。●MSXはアスキーの商標です。●MSXのソフトは、ソフトに表示してあるRAM容量以上のパソコンシステムでお使いください。また、MSX2のソフトはMSX2のパソコンシステムでお楽しみください。

戦いは、はじまった。
10月下旬
発売予定!
希望小売価格
¥5,800
この興奮をキミは体感したか?
僕はゾイドファン。キャラクターもカッコよくできていて、ゲーム内容もすごく気に入った。(渡辺純一くん/仙台)
すごくおもしろい。敵キャラの攻撃もちょっとずつ違うけどコツはわかった。ゲームクリア目標4日。早く発売して!!(中島雄二くん/札幌)
マップが広いのに僕は満足。いろんなゲームの要素が詰まっている感じ。ドラクエよりおもしろいと思う。(松本政行くん/東京)
ゾイドの乗り換えがおもしろい。戦闘シーンは本当に興奮する。早く家でやりたい。(山田道夫くん/大阪)
画面がすごくきれいなのにビックリした。そして何といってもバトルシーンがすごい!!(加藤 豊くん/名古屋)
全国縦断ソイドフェアにて!!
★広大なマップに展開する砦、要さい、地下工場…そして戦場。バトルステージは迫力満点だ。
★1メガROMの大容量カセット。
★勝利の決め手は、勇気と冷静な頭脳プレー。
★キミがいままで経験したすべてのゲーム要素がつまっている。
©TOMY ZOIDS
城塞地下におけるアイアンコングとのバトル。
旧共和国城塞の地下奥深く。MKIIになるための何かがもらえる。
帝国側の編隊内容。アイアンコングとサーベルタイガーの混成編隊。
帝国軍森林地帯の覇王サーベルタイガーとのバトル。
共和国側の編隊内容。右下のデータはサラマンダー。
いよいよ大詰め。ゼネバスとの対決も近いぞ!!
※画面はファミコン用のものです。
MSX はアスキーの商標です。
MSX2
MEGA ROM
スーパーマルチゲーム・ゾイド
ZOIDS
■中央大陸の戦い■ FS-2006G (TFS-ZD)
©1987東芝EMI/TOMY ZOIDS
TOEMILAND
ゾイドテレホンサービス 最新情報だよ!!
東京 03 587-7000 大阪 06 374-6491
ダイヤルはまちがえないでね 9/10まで
■お問い合わせは:東芝EMI株式会社・本社/〒107 東京都港区赤坂2-2-17☎03(587)9148/第II営業本部・東京営業部☎03(843)5081/第II営業本部・大阪営業部☎06(376)4131/名古屋支店☎052(221)8226/福岡支店☎092(713)1251/仙台支店☎022(227)8211/札幌支店☎011(241)3713
ゾイドイメージガール
CHIKA デビュー!!
イメージソング
「素敵なサマーボーイ」
●シングルWTP-17979¥700
●シングルカセット ZP10-29¥1,000
好評発売中
●ファミコン版ゾイド
発売中●希望小売価格¥5,300
●ゾイドテレホンカード(6種)
限定発売 各¥980 好評発売中
テレホンカードのお問い合わせは
03-587-9148まで。
DIMETRODON
●ゾイドバトル
ミュージックカセットテープ
9月下旬発売予定(価格未定)
音楽監督 久石譲 発売元:TOMY
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

10月号 1987 OCTOBER CONTENTS

FAN ATTACK

FAN ATTACK SPECIAL II

FAN STRATEGY

MSXのシミュレーションゲーム情報コーナー

FAN NEWS

☎03-431-1627 読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、左の番号で受け付けています。なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしておりません。

⊕グラディウス2

⊕スクランブルフォーメーション

⊕ハイスクール!奇面組

⊕魔界島

⊕ハードボール

⊕カインドゥ・ギャルズ

⊕リンクスA1グランプリ

待望のグラディウス2が音源用LSI、SCCを搭載して遂に登場

グラフィックやストーリー、BGMを強化したあの『グラディウス2』を4ステージまでいきなり攻略。

惑星グラディウスを守るのだ!!

前作「グラディウス」では、バクテリアンの攻撃を「ビックバイパー」の活躍によって防ぐことができたが、そのバクテリアンの魔の手が再び惑星グラディウスに迫ってきた。

グラディウス歴6664年、宇宙科学長官であるヴェノム博士らによるクーデターが勃発した。クーデターは失敗に終わり、ヴェノムらは惑星サードへ追放された。その後、惑星サードを脱出逃亡し行方不明となったヴェノムが、バクテリアンの助けを借りサイボーグとなって復活した。そして7つの惑星を侵略し、今グラディウスに迫っていた。

ヴェノムを倒すため出動だ!

宇宙暦　6666年　グラディウス帝国軍サミットは、メタリオン出動を採決。パイロットには元ビックバイパーのパイロ…ムス・バートンが選出さ…

ジェイムス・バートン　6641年生まれ。帝国軍宇宙空軍　特別大佐。元ビックバイパー　パイロット。

⊖⊕左が、ビックバイパーに替わる最新鋭超時空戦闘機「メタリオン」だ。下はパイロットのジェイムス＝バートン。元ビックバイパーのパイロットだ

これがメタリオンだ!

今回、キミの操る戦闘機は前作の「ビックバイパー」を大幅にパワーアップした最新鋭超時空戦闘機「メタリオン」だ。

今度は、今までの標準装備に加えて、特殊装備やアイテムまでもが出てくる。とにかく前作の比ではない。

⊕これは赤いパワーカプセル。これを取ると装備が付けられる

⊕これは青いパワーカプセル。これを取ると画面の敵を一掃できる

⊕これは、ゲームの最初に見られるメタリオン発進のアニメシーン。ジェット噴射がすごくかっこいい

コナミ
☎03-264-5678
発売中

媒体	(ROM)
対応機種	MSX MSX2
RAM	8K
価格	5,800円

標準装備

何といっても、標準装備をうまくとるのがグラディウスシリーズのコツ。標準装備は前作同様で、オプションもミサイルも健在だ。ただ、レーザーが少しパワーアップしたみたい。

スピードアップ
◎最高8段階までメタリオンのスピードをあげられる。最低でも2段階は取っておきたい

ミサイル
◎ミサイルは地上の敵を倒すために絶対あったほうが有利だ。2段階まで装備できる

ダブル
◎正面と斜め上の2方向に撃てるビーム砲。連射がきかないのでオプションがないとやや不便

レーザー
◎敵を貫通するレーザービーム砲。母艦に対してかなり有効。2段階まで長くできる

オプション
◎楕円形の分身がメタリオンの後ろに付く。攻撃もできて、最高2体まで付けられる

フォースフィールド
◎敵や弾に10発まで耐えられるバリアー。なくなる前には赤くなる。装備に余裕があれば欲しい

特殊装備

ここに載っている装備は、最初からは付いていないもので、母艦ステージで手に入るのだ。かなり強力な武器がそろっているので、できるかぎり取っておこう。とても助かるはずだ。

アップレーザー
◎上方に撃てるレーザー。1段階で固定幅、2段階で拡散

ダウンレーザー
◎下方に撃てるレーザー。1段階で固定幅、2段階で拡散

ナパームミサイル
◎敵にあたると爆発し、爆風で敵を倒すことができるミサイル

リフレックスリング
◎メタリオンの前方を、前後に行ったり来たりするリング

エクステンドレーザー
◎通常レーザーを強力にしたレーザー。かなり役に立つ

バックビーム
◎前後両方に撃てるビーム。後方の敵に有効だが連射できない

ファイヤーブラスター
◎メタリオンの前方に出る炎。撃ち続けていれば縮まない

アイテム

これらは、ゲーム中に敵を倒したり、ものを崩すと出てくるアイテムだ。すべて、使えるのは一定時間だけなので要注意。この中では、オプションリングの威力が特に効果的だぞ。

エネミースロー
◎これを取ると一定時間、敵や敵の弾の動きが遅くなる

オプションリング
◎オプション装着時に取るとオプションが一定時間回転する

ベクトルレーザー
◎縦に広がるレーザー。一定時間使える。広範囲に撃てて有効

ロータリードリル
◎メタリオン自身が、一定時間きりもみ状に回転できる

グラディウス情報

〈グラディウス2／耳より情報・その1〉1度でもグラディウス2をやってみればわかると思うけど、グラディウス2のBGMを聞くと耳を疑いたくなる。それぐらいすごいのだ。MSX、MSX2の両方ともPSGという音源で、PSGでは3音とノイズが1音出せるだけで、FM音源の使える他機種に比べると、どうしても音楽がうすっぺらになってしまう。でも、グラディウス2のBGMを聞くとけっしてうすっぺらな音ではない。（つづく）

グラディウス2でパワーアップしたのは、音楽や武器だけではない。各ステージのグラフィックも強化されているのだ。まず最初のステージ1は巨像惑星だ。

この惑星では、その名のとおり、モアイを思わせるトーテムポールのような巨大な像が、クルクルと首を振りながら出てくる。この像は、どうやら破壊できないようだ。口からは、白い弾を撃ってくるので気をつけよう。

これは、全ステージに共通して言えることだけれど、今度の「グラディウス2」では、パワーアップ以前のスピードが、前作「グラディウス」に比べるとかなりおそいので、少なくともスピードを2段階は上げておきたい。

ステージ1では、スピード2段階、ミサイル2段階、レーザー2段階、オプション2つとフォースフィールドまで付けることができるぞ。

これは、ステージ1の最初のシーン。ここに出てくる敵を編隊ごとやっつければ赤いパワーカプセルが出てくる。敵はいっさい攻撃はしてこない

さあ、いよいよ巨像惑星だ。まずは地上の上下にいる敵をけちらそう。ここに来るまでに、スピード2段階、ミサイル1段階、オプション1つは取ろう

この緑の敵は、飛び立つ前にはいくら撃ってもやられない。飛び立つ瞬間をねらい撃つのがコツ。飛ぶと6方向に弾を撃つ

ステージ2 植物惑星

ステージ2は植物惑星だ。画面の上下に気持ち悪い植物が出てきたり、ブチブチした細胞が待ちうけているのだ。

何といっても、このステージでの強敵は上下から生えてくる2種類の植物。ひとつは、ステージの前半に出てくる「ぜんまい」のようなやつで、まるまっていたのが開いて弾を撃ってくる。こいつは弾を撃ってくる前にさっさと倒しておこう。

それよりもやっかいなのが、ステージ後半に出てくる、ニョキニョキ生えてくる「つた」のようなやつだ。こいつは「ぜんまい」と違って、撃ってもやっつけることはできないので、ただひたすらよけるしかない。画面のいちばん右にいればこいつにはやられないけど、右からは敵が出てくるので要注意だね。ここのちょっと前にオプショソリングが出てくるから、オプションを付けてそれを取っておけば安心だ。

ステージ1と同じ編隊の攻撃があって、そこを抜けると怪奇植物の登場だ。怪奇植物は、開花すると有毒胞子を飛ばしてくるのだ。開花する前に倒そう

怪奇植物は上下に生えてくるから行ったり来たりで大変だ。アップレーザーが欲しい

ブチブチした小さな細胞がたくさん固まっている。撃てば通れるけど気持ち悪い

画面上の赤いドームのようなところから、敵機が連なって出てくる。ドームを破壊すれば敵は出てこない

この惑星の主(？)、モアイのような巨大な顔面像だ。ビームで撃っても破壊できない

ステージ1の間中、巨像はいたるところに出てくる。レーザーで撃っても破壊できなかった。つらの皮のとっても厚いやつ

最初にも出てきた敵の赤いやつだ。やっぱりこいつも飛び立たないとやっつけられない。こいつは緑のと違って赤いパワーカプセルを出す

敵キャラミニ紹介

ステージ1の最初に出てくる敵。地上を移動しながらヘコヘコ動いている姿がなんともいい。少しも強い敵ではないけれど変にかわいい

普段は地面にくっ付いていて、飛び立つと6方向いっぺんに弾を撃ってくる。飛行中でなければやっつけられない。赤いやつもいる

ここまで来れば一安心

ここの巨像の連続を切り抜ければ、ステージ1は終わり母艦との戦いになる。ここまで来れば一安心、でもまだ母艦が残っているから油断禁物

途中で1部分だけ上下2段に分かれる。狭いので敵の攻撃などうまくよけないとぶつかるぞ

アイテムのオプションリングが植物を倒したら出てきた。すかさず取ってパワーアップしよう。こいつはとっても強力だぞ

敵キャラミニ紹介

いっぺんに何機も縦に並んで飛んでくる敵。だんだんメタリオンに向かって一固まりにくっついてくるのでうまく撃たないと撃ち切れない

葉っぱのようなアメーバのような敵。伸びたり縮んだりしながら飛んでくる。赤いやつもいて、赤い方はパワーカプセルを出す

おお、突然下から植物がニョキニョキと生えてきた。こいつは撃っても破壊できないから、上によけるしかない。それにしても気持ち悪い

ひとつだけかと思ったら、次から次へと上に下に生えてきた。上下に蛇行しながらかわすのはかなりきつい。手元がくるえばすぐぶつかる

ニョキ
ニョキ
ニョキ

グラディウス情報

〈グラディウス2　耳より情報・その2〉その秘密は、グラディウス2にはSCCというウェーブ音源LSIがROMの中に内蔵してあるからなのだ。SCCとは、MSXやアーケードゲーム用に開発されたもので、5つの出力ポートを持ち、PSGといっしょに使えばいっぺんに8音まで出せるのものだ。これによってグラディウス2では、PSGだけでは考えられなかったようなBGMを実現できたのだ。

場合によっては、遺跡の下にもぐりこみながら柱を壊して進むというテクニックも必要になってくるのだ。

ステージ2とはうってかわって、ステージ3は古代惑星だ。古代遺跡の柱がキミの行く手をはばむのだ。

ここでは、ただ画面のスクロールにまかせていては前に進めない。先に書いた古代遺跡の柱を壊しながらでなければ進路を確保できないのだ。ところどころ、迷路状に柱や遺跡が並んでいるので、よく考えて進まなきゃだめだぞ。

ステージ3にまでなると、装備をふやすのはなかなか難しくなる。ステージ1からの装備を、ここまで保っているのが理想的だけど、もしも途中でやられてしまったら、ステージ3の途中に2回も出てくるベクトルというアイテムをうまく利用して切り抜けよう。

➡ステージ3のしょっぱなはクネクネ飛んでくる編隊の攻撃だ。またパワーカプセルを取って装備を増やそう

➡ステージ3では古代遺跡がキミの前に立ちふさがってくる。柱を撃ち進路を確保して進まなければならない

➡柱を壊すと大きな音をたてて遺跡が崩れていく。それにしても古代遺跡を壊しちゃっていいのかな

ずどーん

ステージ4
浮遊大陸

他にも、強力なレーザーを撃ってくる敵が現れる。こいつは近づくと砲台を出すので、一瞬近づいて出てきた砲台を狙い撃つのがいいだろう。

ステージ4は、今までの3ステージとは違って上下に地面はなく、大陸がそのまま浮いている浮遊大陸だ。

このステージも、ステージ3と同じ編隊の攻撃が最初にあるけれど、気をつけていないと、突然小惑星群が飛んできてやられてしまう。小惑星の攻撃を防ぐには、標準装備のフォースフィールドが必要だ。ぜひ取っておきたい。

途中敵の出てくる山は、火口を撃つと爆破できて、1度爆破すると敵が出てこなくなるので、なるべく爆破しよう。

最後は、画面のスクロールが止まって、しばらく飛んでくる小惑星をよけていれば母艦との戦いになる。装備が少ないとこのあとはつらいぞ。

➡ステージ3と同じ編隊の攻撃だ。ただ、ステージ4はこの後に小惑星がかなりのスピードで飛んでくるので前に出すぎないこと

➡これが小惑星群だ。こいつをよけるためには、やっぱり最低2段階はスピードを上げておかなくちゃだめだ。フォースフィールドがあればいちばんいい

➡「わあ、きれいな景色」なんていってるとあっけなくやられてしまうぞ。風景の山なんか無視して、どんどん敵を撃ちまくろう

敵キャラミニ紹介

↑こいつはワラワラと何機かで出てくる敵。けっして強いわけではないけれど、何かと邪魔になる嫌なやつだ。さっさと撃ってしまおう

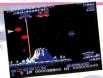
↑こいつは画面の4角のあたりから出てくるイガイガ。ウニみたいなやつだけど後ろの方からも来るのでけっこうやっかいな敵だ

→柱を崩しておいて上を通ることもできるけれど上にまわるのが間にあわないときはこういうテクニックも必要だ。遺跡の下にもぐりこんで柱を破壊してうまくすり抜けるのだ。失敗すると遺跡にぶつかってドカーンだ

←上下にあるドームから敵が出てくる。出てきた黄色の敵は、連なって円を描いて攻撃してくるのだ

→ここの柱を崩して抜ければ、ステージ3ももう終わりだ。柱を崩すのはなかなか爽快な気分だ

敵キャラミニ紹介

→わっ！ 突然、敵の強力なレーザーがでてきた。こいつはメタリオンが近づくとレーザーを撃ってくる

↑こいつは山の火口から編隊を組んで出てくる敵だ。こいつが出てくる前にさっさと火口を爆破してしまうとかなり楽になるぞ

↑これはところどころに突然飛んでくる小惑星だ。こいつはレーザーやビーム、ミサイルでは破壊できず、フォースフィールドを使うしかない

←背景だとばかり思っていた山からも敵が出てきて攻撃してくる。そのままほっておくと、敵は編隊ごとに何回も出てくるのだ

→山の火口の部分を、レーザーでもミサイルでもいいから撃って爆破してしまえば敵はもう2度と出てこない

↑レーザーは飛んでくるし、敵は出てくるしでステージ4はかなり難しい

↑ここが最後のスクロールが止まるところ。左上に入りこめばほぼ安全

グラディウス情報

〈グラディウス2／耳より情報・その3〉「グラディウス2」のROMといっしょに、「夢大陸アドベンチャー」のROMを2スロットに差すと、なんとメタリオンがぺんぎんくんになってしまうのだ。パワーカプセルも魚にかわってビームもハートになる。とってもかわいい。

敵の母艦もぐーんとパワーアップ

ステージ 1

ステージ1が終わると、画面下から第1戦闘母艦「ライオット艦」が現れる。今度の母艦は前作の「ビッグコア」よりも強大だ。慎重に戦わなければ倒せないぞ。

この母艦は4発の弾を撃ってくるので、弾の間をすりぬけるか、上下によけて攻撃するのがいいだろう。倒した後に、母艦の中央に入っていくと母艦ステージにいけるのだ。

←前作に出てきた「ビッグコア」よりも迫力がある。上下に動くだけではなく前にも出てくるのだ。最初の母艦とは言え、あなどれないぞ

↑ビームとレーザーの壮絶な撃ち合いだ。メタリオンの装備も強力になっていて大迫力だ

←母艦を倒して、母艦ステージへと進まなければ特殊装備は手に入らない。さあ、行くぞ

ステージ 2・3

ステージ2と3の母艦は、まったく同じ母艦で「ミスフィッツ艦」だ。

この母艦は、4本のレーザーを撃ってくる。ステージ2の方はレーザーが長くて、3の方はレーザーが短いかわりに連射してくるのだ。

←ステージ2とステージ3の母艦は同じなのだ。ただレーザーを撃つ量や長さが違う。この母艦はレーザーのすき間をすり抜けて攻撃すればきっと倒せる

↑この写真はステージ2の母艦。写真のようにレーザーとレーザーの間に入って攻撃するといい

←この母艦もやっぱり中央に入って行くと母艦ステージになる。母艦ステージの入り方は同じだ

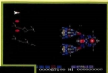
ステージ 4

ステージ4が終わると、なつかしい「ビッグコア」が出てくる。しかも10艦連続で登場だ。

しかし、ステージ4の本当の敵はそのあとに出てくる「メイヘム艦」だ。こいつは雷のようなものを撃ち、突然前に突っこんでくる。うまくふところに入り、前に出てくるのにあわせて後ろに引きながら倒すといい。

←これは前作にも登場した「ビッグコア」だ。こいつが10艦も出てくるのかと思うとぞっとしてしまう。そのあとにも大物が出てくるし

↑おおっと、これはすごい攻撃だぞ。いきなり、落雷のような攻撃だ。速いから注意しよう

←落雷を落としたかと思うと、いきなり前に突進してきた。慣れるまではかなりつらい相手だ

母艦の中にステージが?!

各ステージの最後に出てくる母艦を倒し、母艦の中央部へ入っていくと母艦ステージになる。ここで、特殊装備が手に入るのだ。

このステージは、他のステージに比べると、短くて敵が少ないけれど、狭いので周囲にぶつからないように気をつけよう。この母艦ステージでやられると、次のステージになり、特殊装備も手に入らないぞ。

母艦ステージの最後まで行くと、メタリオンがかってに動きだしエネルギーのような光線が浴びせられて、特殊装備が装着できるようになる。特殊装備は、アップレーザー、ナパームミサイル、リフレックスリング、エクステンドレーザー、バックビーム、ファイヤーブラスターの順に普通は1つずつ手に入る。母艦を早く倒すといっぺんに2つ装備できるようになり運いともらえない。

ここで、特殊装備がもらえるかどうかは、その後のゲームの進行にかなり影響してくるので慎重にいこう。

○正面の赤い部分を破壊すれば母艦ステージは終わり。この後、特殊装備が……

○母艦ステージは、普通のステージとは違ってすごく狭い。その上敵も出てくるしたいへん!

○とうとう母艦ステージの終わり。ここでは、もうメタリオンは勝手に動いて前に進んでいく。正面の赤い炎のようなところまでいくのだ

○イガイガの敵が6機もいっぺんに出てきた。うまく巻くようにして敵の後ろに回りこめ

○赤い炎のようなところが点滅して光線が出てきてメタリオンを包む。この後、画面の下に手に入った特殊装備の名前が出る

戦いはまだまだ続く

今回攻略したのは、ステージ4までだけど、「グラディウス2」のステージ数は、ステージ7+αになっている。「+α」っていうのが微妙なところだけど、とりあえずまだ先の面があるんだ。

ステージ4までで、十分たいへんだったけど、ステージ5以降にはまだまだ難関が待ち受けているのだ。ちなみに、ステージ5は炎の惑星、ステージ6は生命惑星、ステージ7は要塞惑星という具合に続いている。

最後に、ステージ5以降をほんの少しだけ紹介しておこう。戦いはまだまだ続くのだ。

○これは、ステージ5の炎の惑星だ。画面の下の方で炎がモコモコしている

○これもステージ5だ。炎の柱を撃って進路を作らなくては先にすすめないぞ。迫力いっぱいのステージなのだ

○ステージ6の生命惑星は、けばけばしいような色が妙にきれい

○これは後の方に出てくる敵の母艦。すごくでっかくて強そう

○これはステージ6。目の前に見えているのはロータリードリルだ

○これもステージ6の生命惑星。フワフワ飛んでくる丸い敵が分離してけっこうやっかいなのだ

〈グラディウス2／耳より情報・その4〉いっしょに差せるのは「夢大陸～」だけじゃない。「Qバート」をいっしょに差すと、隠しコマンドが使えるようになるのだ。「グラディウス」同様、やっぱりあった。でも、まだ隠しコマンド自体は公表できないので、自分でいっしょうけんめい見つけてほしい！ 見つけたコマンドをハガキに書いて十字軍のほうに送ってくれると、キミのハガキがMSX-FANに載るかもしれないぞ。

FAN ATTACK

巻頭ページに続き、コナミの
目玉ゲームの攻略データを掲載！

METAL GEAR（メタルギア）

要塞・アウターヘブンに潜入し、最終兵器のメタルギアを破壊せよ！
情報とアイテムを集めたらビル3の地下100Fまで一気に走るのだ！

コナミ
☎03-264-5678
発売中

媒体	カートリッジ
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価格	5,800円

いっぱいあって覚えられない！のアイテムリスト

ハンドガン
最も多く使う武器。弱い敵にしか効かないが、単発なのでまず弾切れすることはない

双眼鏡
これを装備すると、自分を中心にして、前後左右の画面にいる敵などを見ることができる

カード
ドアを開けるカギみたいなもの。1番から8番まであり、合わないとドアが開かないのだ！

グレネード・ランチャー
壁越しに向う側にいる敵などを攻撃できる。大型兵器のハインドDとブルタンクはこれで倒せ

プラスチック爆弾
壁を壊すのに使い、セットすると爆発する。メタルギアはこれじゃないと倒せないのだ！

地雷
セット後、踏むと爆発する。大型兵器のタンクはこれで倒せ。くれぐれも自分で踏まないように

敵ユニフォーム
これを持っていると、ビル2の入口で敵の見張り兵が仲間と間違えてドアを開けてくれる

サブ・マシンガン
ボタンを押しているだけで広範囲に弾を連射できる。ただし、弾がすぐなくなるので注意

酸素ボンベ
水中でも息をすることができる。これを持っていないと、ビル2の水中を渡ることができない

解毒剤
ビル2とビル3のあいだの砂漠にいるサソリに刺されたら、この解毒剤で毒をぬくんだ

赤外線ゴーグル
これを装備すると赤外線センサーがわかる。赤外線がついたり消えたりする部屋では絶対必要

ロケット・ランチャー
最も強力な武器。敵のアーノルドとビッグ・ボスを倒すのに必要だが、入手するには苦労する

無線機で情報を仕入れるのは重要なこと

このゲームを進行するうえで、無線機による情報収集はかなり大切な作業だ。アイテムの使い道やちょっとしたヒントなど、的確な情報はすべて無線機で通信して集めるのだ。交信相手はビッグ・ボスを中心にして全部で4人もいて、交信できる周波数はそれぞれ決まっている。ビル1とビル2・ビル3では周波数が変わってしまうので、下の表を見て交信しよう。かなり重要なヒントが手に入るぞ／

⇧カーソルキーの左右で周波数を合わせ、上を押すと交信できる。モシモ〜シ／

⇧ビッグ・ボスはいつもこんなカンジでヒントを教えてくれる

交信相手	ビル1	ビル2・ビル3
BIG BOSS（ビッグ ボス）	120.85	120.13
SCHNEIDER（シュナイダー）	120.79	120.26
JENNIFER（ジェニファー）		120.48
DIANE（ダイアン）	120.33	120.91

関係ないけどダンボールって笑っちゃう！

数多い武装アイテムの中で、ひときわ目立つのがこのダンボールだ。頭からかぶって身を隠すんだけど、その姿はとても選びぬかれた兵士とは思えない。かぶっているあいだは動かなければ敵に攻撃されることはないけど、ほかのアイテムが全然使えなくなるので見つかったらすぐに脱ごう。

⇧オ〜イ／ 何やってんだヨ。このほうがかえって目立つぞ

⇧敵は近くにいても全然気がつかないんだ。じっとしてようネ

⇧ここでは通用しないので、ボディ・アーマーで突っ走ろう

ダンボール

かぶると敵や監視カメラに見つからない。でも、動いているところをみつかると攻撃されるぞ

パラシュート

これを装備していると、ビル1で屋上から落ちても死なずに1階まで降下することができる

サイレンサー

これがないときにハンドガンやサブマシンガンを使うと、発砲音だけで敵に発見されてしまう

リモコンミサイル

自分を操作するのと同じように4方向に動かせるが、操作中は自分が動けなくなってしまう

地雷探知機

これを装備すると、地中に埋まっている地雷の場所がわかる。地雷は踏むとダメージが大きい

ボム・ブラスト・スーツ

風から身を守るアイテム。これがないとビル1の屋上で外に出ることができない。爆風にも強い

レーション

食べるとそのときの体力の最大値まで完全に体力を回復してくれる。持ち数には限りがある

フラッシュ・ライト

ビル1とビル2のあいだの地下通路の暗い部屋で使う。これがないと落とし穴をかわせないぞ

アンテナ

妨害電波の出ているビル2、ビル3で相手の通信を受信するためのアイテム。重要アイテムだ

ボディ・アーマー

敵から受けるダメージが半分になる。中ボスランクの敵との戦いに使うとずいぶん助かるぞ

コンパス

これを装備していないと、どんなにビル2からビル3に向かって歩いてもたどりつけない

ガス・マスク

ガスの発生している場所では、これを装備しないとダメージを受けてしまう

タバコ

任務を終えて脱出するときに、これを使うと脱出制限タイムが2000も増えるんだ

ビル1 1Fとビル2への道

スタートしたときの持ち物はタバコだけ。敵を倒すにもパンチするしか方法はない。とりあえずレーションとカード1と双眼鏡を取ろう。レーションはクラス（階級）によって持てる最大数が違うけど、いつも満タンにしておこう。カード1を取って少しもどるとガスマスクがある。そこには見張り兵がいるが、すぐに眠ってしまうのでそのすきに取れる。

次にエレベーターまで行き、すぐ右の部屋でハンドガンと地雷を入手しよう。でも、ハンドガンには弾が入っていないのでまだ使うことはできない。エレベーターの前にいる見張り兵はかなり強いので、別の兵士と交代しに行ったすきにすばやくエレベーターに乗ってしまおう。もし見つかってもエレベーターに入ってしまえば追ってこないので、エレベーターに逃げるのがいいちばんだ。

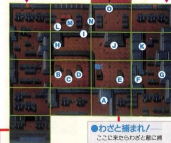
ビル1でアイテムの大部分をそろえることができるので、気合いを入れてとりまくろう。

	通る方法	アイテムなど
A	カード1	ガスマスク
B		レーション
C		カード1
D		双眼鏡
E		カード4
F	カード1	捕虜
G	カード2	サブマシンガン
H	カード4	捕虜
I	カード4	
J	カード4	
K	カード2	捕虜
L		ハンドガン
M		地雷
N	カード4	
O	カード4	
P		プラスチック爆弾
Q		レーション

●動くトラックもある

トラックには乗った瞬間に動き出して別の場所へ行ってしまうものもある。急に動くなんてフェイントだよな。

シマッタ！
トラック ガ ウゴキダシタ!!

動くトラックは決まっている。気がつくと変な場所に出たりするんだ

ビル2へ

ユニフォームがないと通れない

動く

●タンクを倒すには

正面に出ると砲弾を撃ってくるので、地雷で攻撃しよう。11個しかけねば勝てるのだ！

キャタピラ付近に地雷を置こう

●地雷に注意！

このへんには地雷が埋められている。アイテムの地雷探知機を使って慎重にさけて歩こう。

地雷を踏むとダメージは大きい

アイテムや捕虜は、トラックの中かドアの奥の部屋の中にあるのが大部分だ。ドアに合うカードやドアを開ける方法、そしてそこには何がある（いる）のかということを、表にまとめてみた。もともとドアが開いていたり、中に入っても何もないところなどには斜線が引いてある。マップと表を見ながら、アイテム集めに役立ててほしい。

スタート画面

▼はエレベーターの位置

●わざと捕まれ！

ここに来たらわざと敵に捕まろう。敵に連行されれば秘密の独房に入れられるが、そこには捕虜のグレイ・フォックスがいて、ビル内のようすなどを教えてくれる。そこでカード3も手に入るので、行動範囲がぐっと広くなるのだ。

ここでわざと捕まらないとカード3が手に入らず、ゲームが進まない

ビル1地下1Fとビル2への道

敵の捕虜となり連れてこられた秘密の独房とは、ここの左下の部屋のことだ！　持っているアイテムは全て取られてしまうけど、無線機だけは残っている。ビッグ・ボスの指示に従って左側の壁をなぐると違う音のするところがあり、そこを壊すとグレイ・フォックスに会えるのだ。独房から出ると見張りをしているシュート・ガンナーと戦わなくてはいけない。そいつを倒したらぐるぐるうず巻状になっている迷路の中に飛びこもう。Ⓖと①の位置にプラスチック爆弾をしかけると、壁が壊れて強力なアイテムを手に入れられるのだ。

犬はしつこく追いかけてくるので、見つけた瞬間に撃ち殺してしまおう。

落とし穴地帯は一気に走れ

	通る方法	アイテムなど
A	パンチ	グレイ・フォックス
B	カード6	
C	カード2	カード3、弾薬
D	パンチ	取られたアイテム
E	カード3	
F	カード4	ボディ・アーマー
G	プラスチック爆弾	プラスチック爆弾、弾薬
H	カード6	エレン
I	プラスチック爆弾	ユニフォーム
J	カード3	ボム・ブラスト・スーツ
K	カード1	
L	カード6	

METAL GEAR

●シュート・ガンナーを倒すには

シュート・ガンナーはショットガンで攻撃してくるので素手では倒せない。下に見える2つのドアのうち、右側の方はパンチで開くので中に入ろう。ナント中には敵にうばわれたはずのアイテムが全部あるので、すかさず取り戻そう。そしてリモコンミサイルを持って外に出よう。リモコンミサイル4発か、グレネードランチャー4発でシュート・ガンナーはばったり倒れるぞ。

○ここで悩んだ人は少なくないはずだ。下の右側のドアがカギなのだ

ビル1 2F

ビル1の2Fではとりあえずエレベーターを降り左に行き、カード3を使って赤外線ゴーグルを取りに行こう。それを取ったら今度は右のほうに行き、赤外線のあいだをぬって先に進もう。そしてマシンガンキッドをリモコンミサイルかグレネードランチャーで倒し、パラシュートを入手するのだ。

	通る方法	アイテムなど		通る方法	アイテムなど		通る方法	アイテムなど
A	カード3	赤外線ゴーグル	E	カード3	捕虜	I		プラスチック爆弾
B	カード4		F	カード1	捕虜	J		弾薬
C	カード1	パラシュート	G		地雷	K	カード3	
D	カード3		H	カード3	捕虜			

●赤外線に注意！

赤外線センサーに触れるとサイレンがビル中になり響き、あちこちからソリッド・スネークを倒すために敵が集まってくる。だから赤外線ゴーグルは早めに取っておいたほうがいい。中にはついたり消えたりするいじわるなセンサーもあるぞ。

○赤外線にちょっとでも触れると、何人もの敵がドヤドヤ集まってくる

ビル1 3F

左上の部屋に潜入して最初に出会うのが監視カメラだ。これに見つかると敵が集まってきて、ある一定の人数(カードの持ち数＋2)の敵を倒すまでしつこく攻撃されてしまうぞ。監視カメラからのがれて下の部屋に入ると弾薬がある。ここで一気に武器の弾を補給して、これから先の戦いにそなえよう。

ガス室にはガスマスクを持って入らないとすぐ死んでしまうので、ちゃんと準備しておこう。高圧電流の部屋には必ずスイッチがある。こいつを壊さないかぎりは電気が流れ続けているので、まずリモコンミサイルを手に入れてしまおう。リモコンミサイルでスイッチをねらい撃ちさえすれば、全く普通の部屋になってしまうのだ。

	通る方法	アイテムなど
A	カード1	捕虜
B	カード2	リモコンミサイル
C	カード1	
D		プラスチック爆弾
E		プラスチック爆弾
F	カード2	レーション
G	カード1	カード2
H	カード1	捕虜
I		弾薬
J	カード2	捕虜
K	カード1	捕虜
L	カード2	サイレンサー
M	カード2	
N	カード2	ダンボール

●4人組を倒すには

ソリッド・スネークが出会う、最初の中ボス。たいして強くはないが、物かげに隠れながら弾を撃ってくる。1人あたり2発のハンドガンで倒せる。4人全員を倒すと、サイレンサーが出現する。

↑いちばん弱い中ボスだ。恐がらずに突っこんでいこう

ガス室

高圧電流の部屋

ビル1 屋上

ここはボム・ブラスト・スーツがないと強風に吹かれて進めない。地下1Fでボム・ブラスト・スーツを取ったら、パラシュートがあるかどうかを確認してから屋上の探険を始めよう。まず一番左はじに行き、下に行って弾薬の補給をして捕虜を助け、つり橋にチャレンジしよう。みごと渡ったら地雷探知機を取り、大型兵器のハインドDに戦いを挑もう。

	通る方法	アイテムなど
A	カード3	地雷探知機
B	カード2	捕虜
C	カード3	リモコンミサイル
D		弾薬

●パラシュートで降りろ

パラシュートは屋上にいるあいだずっと装備していよう。するとつり橋から足をすべらせて落ちても死なずに済むんだ。

←パラシュートを装備して屋上から落下するとこの画面になり、1Fに到着する

高圧電流の部屋

●ハインドDを倒すには

初めて出会うとその大きさに驚くが、じつはそれほど強くはない。ピクリとも動かないし、攻撃は機首にあるマシンガンのみ。4発撃つと次の弾を撃つまで間があるので、スキを見て機体にグレネードランチャーを20発くらわせよう。大爆発を起こしてあっけなく終わってしまうのだった。

↑ハインドDの弾をよけつつ、グレネードランチャーを撃て

ビル2 1F とビル3への道

敵のユニフォームを使い、中に潜入する。するとまず最初に悩まされるのがブル・タンク。こいつはグレネードランチャー8発で倒せるが、一瞬の迷いは死を意味する。一発のミスも許されない。その先にはついたり消えたりする赤外線センサーがあるので、赤外線ゴーグルを装備して消えたスキに通り抜けよう。無線機を使うときは、ビル2以降はアンテナがないと通信できないこと、周波数が変わるということに注意しよう。

	通る方法	アイテムなど
A	カード4	地雷、弾薬
B	カード4	
C	カード6	フラッシュライト
D	カード5	
E	カード5	
F	カード4	
G	カード2	アンテナ
H	カード7	
I	カード6	プラスチック爆弾
J	カード5	捕虜
K	カード7	
L	カード1	弾薬
M	カード7	カード8

高圧電流の部屋

赤外線の部屋

●ブル・タンクを倒すには

部屋に入ったらすぐブル・タンクにグレネードランチャーを発砲しなくちゃ！ ここはスピードが肝心なのだ。

◎少しでもミスると押しつぶされてしまうのだ！

●カワード・ダックを倒すには

カワード・ダックは捕虜の陰に隠れているので射程の短いハンドガンでギリギリに当てるかリモコンミサイルで倒そう。コイツはカード8を隠し持っている。捕虜の中にはジェニファーの兄もいるぞ。

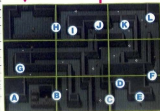
◎捕虜を盾のかわりにするなんて、どこまでもヒドイやつなんだな！

ビル3に行くにはコンパスが絶対に必要だ。コンパスがないと永遠に砂漠を歩き続けることになるぞ。それにサソリに刺されたときのための解毒剤も必需品だ。

ビル2 地下1F

地下はほぼ全域にわたってガスが発生している。ガス地帯でドアを開けるときに受けるダメージも回数を重ねれば大変なものになる。ビル1とは違って犬はいないが、油断してはならない。

上に行くには必ず左上のファイヤー・トルーパーを倒さねばならない。やつは火炎放射器を使うので、火が出ていないスキに走り寄りサブ・マシンガンを連射しよう。そのときアーマーを必ず装備すること。

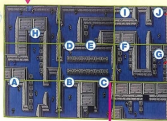
	通る方法	アイテムなど
A		弾薬
B	プラスチック爆弾	
C	カード5	
D	カード5	捕虜
E	カード5	
F	カード3	
G	カード5	レーション
H	カード6	
I	カード6	カード6
J	カード5	ニセのペトロビッチ博士
K	カード1	捕虜
L		プラスチック爆弾、レーション、弾薬

●ニセの博士だ！

「あっ、ペトロビッチ博士だ！」と喜んで近づいていったら、床下がぽっかりと開いてしまった。こいつはニセモノなのだ。本物の博士はメタルギアの製作者なので、なんとしても救出しなければ。

◎ニセモノだなんて！ 急いで逃げないといっしょに落ちてしまうぞ！

ビル2 2F

中に入るといきなり敵の一斉攻撃を受けるので、アーマーを着て突っ切ろう。本物のペトロビッチ博士は、エレベーターのある部屋と同じ部屋にいるんだけど、下のほうから回りこまないと行けないようになっている。メタルギアの破壊方法を知っている博士を絶対に助けよう。

	通る方法	アイテムなど
A		弾薬
B	カード1	
C	カード5	
D	カード1	
E	カード2	
F	カード3	捕虜
G	カード6	ロケットランチャー
H	カード6	ペトロビッチ博士
I	カード6	解毒剤
J	ジェニファーに通信	コンパス

●アーノルドを倒すには

殺人ロボット、アーノルドは並ぶと体当たりをくらわせてくる嫌な奴。でも、ロケットランチャーさえ手に入れれば恐くはない。1人に対して4発ずつ、計8発ロケットランチャーをくらわせてやろう。カード7が手に入るぞ。

⊙アーノルドはロボット。だからロケットランチャー以外の武器ではカスリ傷ひとつ負わせることはできない。ジェニファー、よろしくな

いきなりウル技テク!

●これは便利だ —アイテムが何度も取れる

これは、使うと数が減るアイテムを何度も取れるというウル技。アイテムを取ったあとにポーズをかけ、ロードかセーブ状態にしてエスケープキーを押すと、取ってなくなったはずのアイテムが復活しているのだ。

⊙こうすると大切なレーションや弾薬などが、何個でも取れちゃうのだ

●これは普通よ —敵を待ちぶせしよう

敵に見つかるといろんな方向から攻撃をされて、かなり不利な戦いになってしまう。そんなときは近くの部屋に飛びこんでしまおう。入口が一カ所しかないので、そこだけにねらいを定めていればいいワケだ。

⊙小さいことだけど、わりと覚えておくとあちこちで使える技なんだ

ビル2 屋上

この階はどこにいてもいつも戦闘モードになっている、唯一の場所だ。いくら敵を倒しても次々と出て来る。さっさと必要なものを取ったらすぐに右下のエレベーターで下に降りよう。ちなみにここのエレベーターは左上の方にあるのが上り専用エレベーターで、右下の方にあるのが下り専用エレベーター。ビル2に来たらまずここでカード5を入手しないと先に進めなくなってしまう。また、屋上とはいうもののビル1と違って落ちることはない。

	通る方法	アイテムなど
A	カード4	カード5、弾薬
B	カード5	
C	カード2	捕虜

ビル3 1F

いよいよビル3にやってきた。ソリッド・スネークを待っているのは嵐のような敵の総攻撃なのだ。だがそれ以上に驚いたことは突然ビッグ・ボスのアドバイスが不正確になって来た事だ。動き出すトラックに乗れと言ってみたり、落とし穴しかない部屋に入れと言ってみたり…。ここからは各自の判断で進めということなのだろうか!?

●メタルギアを破壊せよ!

最終兵器のメタルギアを壊す方法はただひとつだけ。ペトロビッチ博士が半分まで破壊手順を話してくれるが、あとは忘れてしまったらしい。というわけで、博士になりかわり、教えちゃおう。メタルギアの足にプラスチック爆弾を、右・右・左・右・左・左・右・左・左・右・左・右・左・右・左・右・右の順にしかけるんだ。これでメタルギアは大爆発し、要塞の自動爆破スイッチが作動する。あとは脱出するのみだ!

➲これが最終兵器のメタルギアだ! これが完成すると世界中のどんな場所からでも核ミサイルを発射することができる。完成前に破壊するのだ!

ビル3 地下100F

ここがメタルギアが製作されているビル3の地下100Fだ。やっとたどりついたが、どのドアも開かないので、酸素ボンベを持ってビル2の水溝の先にある部屋へ行ってみた。カード8を入手して捕虜を助けて聞きつけた情報は信じられないものだった。この要塞をとりしきっている悪の張本人は、ビッグ・ボスだということなのだ! 真偽はさておき、まずメタルギアを壊すのが先決だ。破壊方法はひとつしかないので、慎重に攻撃しよう。

そして、メタルギアを破壊し、任務を遂行したあとのソリッド・スネークの前に立ちはだかったのは、やはりビッグ・ボスだったのだ!

	通る方法	アイテムなど
A	カード8	
B	プラスチック爆弾	酸素ボンベ
C	カード8	捕虜
D	カード8	
E	カード1	
F	カード1	

●いちばん悪いのはビッグ・ボス

最も信頼していた人物が、じつは敵の親玉だったというのはありがちな設定だけど、やっぱりこいつだけはゆるせない!

➲ビッグ・ボスにはロケットランチャーを4発おみまいしてやれ!

➲この3本のはしごのうち、地上に出られるのは1本だけ。幸運を祈る

FAN ATTACK

デジタル・デビル物語 女神転生

摩訶不思議なストーリー、果てしなき謎の世界!

日本テレネット
☎03-268-1159
発売中

媒体	
対応機種	MSX MSX2
RAM	16K
価格	6,800円

～ストーリー～

高校生の天才プログラマ・中島朱実は、ある日、悪魔を呼び出すプログラムを完成した。

しかし、悪魔を呼び出すには、いけにえが必要だった。中島は、古文の女教師・小原先生を誘い出し、魔神ロキ(デジタル・デビル)を呼び出したが、ロキは、さらに中島の同級生・白鷺弓子をもいけにえとして指名したのだ。

小原先生はロキの手に落ちてしまったが、弓子は自分の前世であるイザナミ神の力によって心だけは奪われずにすんだ。しかし、ロキは、彼女の体をクリスタル化して魔界へ連れ去ってしまう。

もはや、弓子だけでなく、この世界そのものが危機に陥ったのだ。中島は思いがけない事態にうろたえながらも、イザナミ神にもらった神剣を手に、弓子と世界を救うために魔界に向かった……。

中島よ！ 魔界に乗りこめ

中島に最初与えられる武器は、ヒノカグツチの剣ただひとつ。魔界を守る数多くの敵は、それぞれ特徴のある動きで攻撃してくるので戦いは厳しいものとなるだろう。

さらに、敵と戦う以外にも構造の複雑な魔界の謎も、中島にとって大きな障害となるだろう。

しかし、種々のアイテムを取ることによって、中島はさまざまな力を身に付けていく。

そして、魔界のあちこちで出会うイザナミやクリスタルと化した弓子が与えてくれるさまざまな情報は、魔界の謎を徐々に解き明かしてくれるだろう。

↑数多くの敵キャラはさまざまなパターンでうごめいている。マップは上から見たような3Dふうの表示だ

↑イザナミの転生・弓子

↑忠実なケルベロス

中島の6段階パワーアップ

↑アイテム・賢者の石を取るたびに中島はパワーアップしていく

ケルベロスを探せ

中島がコンピュータで呼び出した電子獣ケルベロスは頼もしい味方(ゲームではアイテム)だ。なるべく早くケルベロスを探し出し、その助けを借りて魔界を進んでいこう。

←ケルベロスを呼ぶとまわりにバリアーが出現

戦闘を助けるアイテムだ

下にあげたアイテムを集めるためには、各フロアに落ちている宝箱をあけるか、商人から買わなくてはならない。しかし、アイテムのなかには、強力な敵キャラが持っていて手に入れにくいものもある。

下に全アイテムをリストアップ(ただし、「ケルベロス」だけは左ページに掲載)してみた。これらのアイテムは全部で3つの系統がある。

ヒノカグツチの剣などの武器アイテム、その武器と組み合わせて使うサラマンドラとレモラの杖、そして、それ以外のさまざまなアイテム群。

ゲームを実際にやるときにはアイテムの名前が出てこないので、ここのページを見ながらやるといい。

宝箱から取る

宝箱のなかにアイテムがある。敵が出ることもあるので注意!

商人から買う

商人はほかの敵キャラと同じように動いているけれど、敵と間違えて撃つとあとで後悔するぞ

- **ヒノカグツチの剣**: ゲームスタート時に持っているただひとつの武器。
- **ソロモンの手裏剣**: 射程距離が長く連射も可能。いろんな場所で見つかる。
- **ライリーの勾玉**: 射程距離が短いがそのぶん敵に与えるダメージは大。
- **サラマンドラ**: 武器をこれと組み合わせると爆発の効果が加わる。
- **レモラの杖**: 武器をこれと組み合わせるとさまざまな魔力が加わる。
- **ハンドヘルド・コンピューター**: さまざまな情報の確認やケルベロスの召還などに必要。
- **バッテリー**: H・H・Cを使うたびに減るので補給は忘れないように。

- **マップ**: これを取るとそのSPR(セフィラー)の構造がわかる。
- **骨**: ケルベロスのエサ。出現時間をのばすために必要。
- **ポーション**: 中島の体力を20%回復する。善悪両次元で使用可。
- **弓子・ポーション**: 体力を100%回復する。悪の次元でのみ使用可。
- **イザナミ・ポーション**: 効用は弓子ポーションと同じ。善の次元でのみ使用可。
- **賢者の石**: 中島のパワーマックスを1個につき1段階ずつアップ。
- **硫化水銀**: 悪魔の魔力を封じこめるもの。悪の次元で手に入る。

- **ベル**: 音を響かせる。音に弱い特定の敵に非常に効果的だ。
- **ランプ**: 光を撃つ。光に弱い特定の敵を倒すのに効果を発揮。
- **オポポナクス**: ある特定のサタンを倒すための特殊アイテム。
- **鍵**: あるフロアを隔てる扉の鍵。できるだけ多く拾いたい。
- **ホルスの鍵**: どこのフロアの扉をあけるのか……それは秘密。
- **宝石**: 意外な敵が持っている。魔界の謎を解くのに必要。
- **魔貨**: 商人のニーハオに会うまでにたくさん貯めておこう。

- **財布**: 魔貨用の財布。ほかにも効果があるらしいが……。
- **クロノス**: 魔界の月の運行をつねに満月にまでもどしてくれる。
- **スパイカー**: 裏の次元でしか取れない謎のスパイク。効果は秘密。
- **御守**: 謎の御守。ふつうの武器のように使うことができる。
- **猫の瞳**: 見えない幽霊敵の影をとらえることができる。

宝箱をあけるときはなるべく重ならないように注意。アイテムは一瞬しか表示されないので見そこなってしまうからだ

ヒントを聞きのがすな!

なんのヒントもなしでは魔界を進むことは不可能に近い。たいせつなヒントは、イザナミ神とクリスタル化した弓子に教えてもらおう。

表の面(善の次元。右下のSPRS(セフィラーズ)マップ左側にあるSPR群)では、ところどころに祭壇があるので、見つけたら必ず入ってみよう。そこでは、イザナミ神がおもに魔界の構造や進み方についての情報をくれるだろう。

裏の面(悪の次元。同じく右側にあるSPR群)には弓子のクリスタル人形が落ちている。これに触れるとクリスタル化した弓子がロキについてのヒントをくれるはずだ。

最初は、たいしたことを教えてくれないかもしれないが、魔界を進み、中島のレベルがあがってくると、より重要なヒントを、よりはっきりと教えてくれるようになる。

ヒントはこまめにメモをつけておいたほうがいいだろう。

イザナミ

イザナミは祭壇に触れると出現。そして中島にメッセージを託すのであった

けんし゛ゃのいしにねか゛うとき
あなたのいのち、かか゛やかんことを・・

弓子

クリスタルにされた弓子。青白い顔をして助けを求めて語りかけてくるのだ

マップの形態をつかむのだ

魔界は20のSPRから成り、さらに、各SPRは、8つのフロアにより構成されている。フロアどうしは、階段で上下に行き来できる場合と、外壁の通路から直接つながっている場合と、ワープポイントで結ばれている場合とがある。

右の写真はゲームの途中で出てくる「SPRS MAP(セフィラーズ マップ)」で、すべてのSPRのつながりがわかる。善の次元(左側。オツ・キイムという)と悪の次元(右側。クリフォートという)は対称に配置され、11番のSPR(ダート)を通って行き来できる。

ダートを通過するには、ケルベロスの助けが必要だ。また、ケルベロスのエネルギー源・骨はここにしかないのでできるだけ多く取っておこう。

クリスタル化した弓子の実体を持っているロキは悪の次元のSPR2に、魔界の真の支配者セトは同じく悪の次元のSPR10にいる。

彼らと互角に戦えるだけのアイテムをそろえるには、この多数のSPRを何度も行ったり来たりしなければならないだろう。

SPRS(セフィラーズ)マップ

H・H・Cが見せる全体のSPR構造図。それぞれの小円がSPR。それぞれに8フロアずつある

H・H・C(ハンドヘルドコンピューター)を使いこなせ

H・H・C(ハンドヘルドコンピュータ)には5つの効用がある。①「GOTO NEXT SPR(ゴートゥー ネクスト セフィラー)」で次のSPRへ進める。②「NEXT SPR(ネクスト セフィラー)」で次のSPRの内部構造がわかる。③「ITEM LIST(アイテム リスト)」で持っているアイテムが確認できる。④「SPRS MAP(セフィラーズ マップ)」で魔界全体の構造がわかる。⑤「PASS WORD(パス ワード)」で中島復活のためのパスワードがわかる。

H・H・C ＋ バッテリー

H・H・Cはバッテリーをときどき補給しないと作動しなくなる

SPR間を移動するときに出てくるH・H・Cのメニュー。活用しよう

SPRの内部構造

円で表したSPR1・マルクートの内部フロア構造。じつは右図のように縦に長くつながっている

アイテムリスト

ITEM LIST

今まで取ったアイテムはこのアイテムリストを見ることによって確認できるのだ

1 マルクート

中島はフロアー1からスタート。フロア2だけがフロアー1と横につながっていて、あとは順に上にあがっていく構造になっている。このゲームで最も重要なH・H・Cがフロア2にあり、バッテリーはフロア6にある(バッテリーやマップは各SPRに必ずおかれている)

SPR2
8
7
6
5
4
3
2 1

デジタル・デビル物語 女神転生

SPR2～11の構造（セフィラー）

弓子の前世・イザナミ神（イラスト）

10 ケテル

●ランプがフロア5にある。フロア3には、ニーハオが登場するほか、ライリーの勾玉と鍵がある。さらにフロア8ではゲームの鍵をにぎるヨモツシコメも登場

8 ビーナー

●フロア2と4はアイテムの宝庫。2にはベル、ランプ、ポーション、4にはライリー、バッテリーがあり、イザナミの祭壇もある

9 ホクマー

●ライリーの勾玉がフロア2に、バッテリーがフロア4にある。ワープポイントが集中するフロア7には、イザナミ・ポーション、鍵、手裏剣があり、商人ニーハオも出現

11 ダート

●ダート界にある宝箱はすべて骨。その骨を取りながら、ケルベロスの力を借りて進んでいこう。フロア8には悪の次元に通じるワープゾーンがあるぞ

6 ゲヴーラー

●ケルベロスがフロア4に、ランプがフロア7に、ライリーの勾玉とイザナミ・ポーションがフロア8に、手裏剣はフロア5と3に。ほかに祭壇がフロア7にある

7 ヘセド

●重要アイテム賢者の石はフロア4に、イザナミ・ポーションもフロア4に、イザナミの祭壇がフロア2にある

5 ティフエレト

●ケルベロスがフロア3に、ライリーフロア1、5、8に、財布とランプがフロア3に、手裏剣がフロア2と8に、イザナミ・ポーションがフロア6にある

3 ホード

●ケルベロスがフロア7に、レモラの杖がフロア8に、バッテリーがフロア4にある。ほかに、祭壇がフロア6にある

4 ネーツァハ

●貴重な猫の瞳がフロア4に、サラマンドラがフロア5に、手裏剣がフロア1と7にある。フロア3の祭壇へはフロア5からワープして行ける

2 イエソード

●イザナミ・ポーションがフロア7と8にあり、鍵がフロア2に、バッテリーがフロア4にある。フロア4にはイザナミの祭壇もある

マップの記号の意味

- ⇔ ワープゾーンで行き来が可
- 階段での行き来が可
- ----- ワープポイントでの行き来が可
- ⇔ 外壁の通路で行き来が可

ロキの手先小原先生

魔界の支配者セト

深い森の奥でくりひろげられるA・R・P・G!!

DEEP FOREST

ディープフォレスト

高価な武器を買うためにこつこつとゴールドをためる。迫力のあるデカキャラを根性でやっつける。そして秋の長い夜もふけてゆく…

ザイン・ソフト
☎0794-31-7453
発売中

媒体	
対応機種	MSX2専用
VRAM	64K
価格	5,800円

そして、また、1人の勇者の物語が始まる…

はるか昔、あるところにカムランという王様が治める平和で豊かな国があった。彼の死後、娘のジェナ姫が王位につこうとした。が、伯母のウイリイは自分の息子を王様にしようとたくらんでいた。そして姫を誘拐したり悪魔の力を借りて国中をめちゃくちゃにしてしまった。平和だったこの国にも暗黒の時代がやってきたのだ。君は若き勇者をあやつり、おそいかかる敵キャラや、どでかいボスキャラと戦い、ウイリイの陰謀を打ちくだくのだ。

●若き勇者。こいつをうまくあやつって戦え

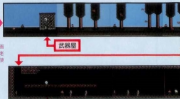
●ジェナ姫。いろいろな魔法も使えるのでたのもしい

●タイトル画面。静かでしぶいタッチで始まるよ

とらわれている姫に、たどりつくまでMAP

ここは姫を救出するステージだ。助けた姫はその後勇者のポケットの中に入ってついてきてくれる。姫を救出するには水晶玉が必要。

このあとには4つのステージが4匹のボスキャラと共に待っている。デスフライ、ビッグゴーレム(弟)、ビッグゴーレム(兄)、ナイトストーカーという順番だ。でもそれぞれに3つのお店があるので安心しよう。

●タイトル画面のあと、老人が勇者に使命を与える

ピンチになったら、ここへかけこむんだ!

ゲームをうまく進めるために、この3つの店をうまく利用しよう。でも、武器屋で売っている武器は非常に高価なので手に入れるのにひと苦労するぞ。最初は500ゴールドしか持っていないのに、一番高い武器である「ほうがん」は12万ゴールドもする。

ゴールドは敵キャラを倒すたびにもらえる。例えばガイコツの怪物スケルトンは、1匹につき200ゴールドだ。店でたくさん品物を買いたかったらたくさんの敵を倒してゴールドをためなくちゃ。

武器屋

高い品物ばかりそろえているので、ゴールドをためておくこと

ちなみに1種類の武器を4個まで持つことができる。それだけ武器もパワーアップ

ないふ、ろんぐないふ、やり、かま、ほうがんの5種類の武器を売っている。順番に8000、2万、6万、10万、12万ゴールド。こんなに高い買い物をするのは大変だ。当然一番高いほうがんが最も強力な武器だ。

アイテム屋

各ステージに1つあるので出てきたら場所を覚えておくと便利

デカいカウンターにぽつんと主人がすわっている。まるで裁判官みたいな感じ

ここでは3種類のアイテムを売っている。それぞれ最大99個まで持つことができるぞ。

①POTION(ポーション)……最も重要な、POWER(パワー)を回復させることのできるアイテム。がんばって99個ためればこわいものなし。1000ゴールド。

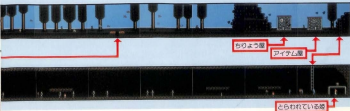
②BOOTS(ブーツ)……ジャンプ力が一定時間アップする。姫を救出するための水晶玉を取るとき必要。1500ゴールド。

③METAL(メタル)……無敵アイテム。使うと一定時間体力が点滅し、攻撃されてもダメージを受けない。1000ゴールド。

ちりょう屋

やっぱり人を治療するところには赤い十字のマークが似合うね

主人のせりふがいい。「じごくのさたもかねしだい。わしのちりょうはきぶんしだい」

POWERが減ってきて、アイテムのPOTIONもゼロのとき、近くのちりょう屋に飛び込もう。1回200ゴールドでPOWERを回復してもらえる。でも何回か治療してもらわないとPOWERはFULL(フル)の状態にならないので注意。

敵の強さにあわせて、武器も交換しなくちゃ

襲いかかってくるたくさんの敵に立ちむかうためには強力な武器が必要だ。武器は5種類あり、値段もさまざま。高い武器ほど相手に与えるダメージは大きい。でもちょっとおどろいてしまうのは、一番安いないふが8000ゴールドもすることだ。そして各種の武器は、それぞれ4つまで買うことができる。

敵に対する攻撃力が最大の状態は一番破壊力のある(そして一番高い!!)ほうがんを4つ買ったときだ。ひとつの武器を5つ以上持つことはできないのでこれが最強。弾も連射されるようになる。

ほうがんの値段はひとつ12万ゴールドもするので、4つで48万ゴールド。これだけ手に入れるにはたいへんな努力と時間が必要だ。でもビッグゴーレムを相手にしたとき楽に戦いを展開できるのでがんばろう。

ここでちょっとゴールドをためるヒントを教えよう。このゲームはスクロールじゃなくて画面切り替えなのでとなりの画面と行ったり来たりしても、現われる敵キャラの位置はいつも同じなのだ。だからコツをつかめばカンタンだ。

ないふ

↑←8000ゴールド。はじめに持ってる武器

ろんぐないふ

↑←2万ゴールド。射程距離が少し長い

やり

↑←6万ゴールド。けっこう強い武器だ

かま

↑←10万ゴールド。ブーメランみたい

ほうがん

↑←12万ゴールド。最強の武器だ!

ボスキャラと戦う前には姫の魔法を!

ポケットに隠れている姫に魔法をたのむと、5つの魔法の中からひとつだけかけてもらえる。

☆**まもりの魔法**……敵の攻撃からのダメージを減らす。**ちりょうの魔法**……POWER(パワー)を回復してくれる。**せいしの魔法**……敵の動きを停めてしまう。**じしんの魔法**……敵にダメージを与える。**ばくはつの魔法**……敵に大きなダメージを与える。

↑↗魔法をかけてもらった瞬間だ

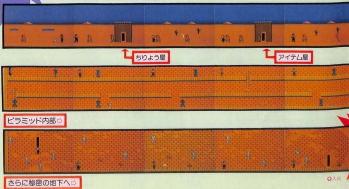
ビッグ・ゴーレム(弟)のいる所までのMAP

ちりょう屋

アイテム屋

ピラミッド内部⇨

さらに秘密の地下へ⇨

↑入口

アイテムは、道ばたにも落ちているのだ！

スウォードというアイテムをのぞいて、あとの3つは店で売っているアイテムと同じだ。そうそう、名前が違うものがある。シールドだ。店で売っている方はメタルという名前がついているけど、効果はまったく同じ。

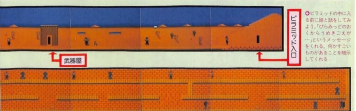
ポーション
➡POWER(体力)を一気に回復してくれる

ブーツ
➡ジャンプ力を一時的にアップするアイテム

スウォード
➡武器の弾が今までよりも遠くまで飛ぶようになる

シールド
➡体が点滅して、敵に攻撃されてもダメージなし

こいつらを倒すのは、ちょっとたいへんだ

たとえばビッグゴーレム(兄)を倒すには、最強の武器であるほうがんを何10発も撃たなければならない。しかも有効なダメージを与えるためには頭部に命中させなければならないのだ。でも相手がデカければデカいほどこっちもやりがいがあるというもの。ガンバロウ！

BIG・GOLEM(兄)（ビッグ・ゴーレム）

➡やっつけると1万2000ゴールドになる。弟と違って赤い

KNIGHT・STALKER（ナイト・ストーカー）

➡こいつを倒すとゲーム終了。最後のボスキャラだったのだ

DEATH・FLY（デス・フライ）

➡1万2000ゴールド。飛びまわるので弾を撃ちにくい

SKELTON（スケルトン）

➡200ゴールドもらえる。ガイコツのようなザコキャラ

BIRD・MAN（バード・マン）

➡600ゴールドもらえる。鳥のような中型キャラ

武器屋

ピラミッド入口

➡ピラミッドの中に入る前に姫と話をしてみよう。「ぴらみっどのおくからうめきごえが…」というメッセージをくれる。何かすごいものがあることを暗示してくれる

地下への入口

出た!! ビッグ・ゴーレム!!

このビッグゴーレム(弟)にたどりついて対決するときがこのゲームの前半のヤマ場だ。

店に入ると主人が、これからどの方向に進むべきかを教えてくれるし、姫もヒントをくれることがある。ピラミッド内部では武器のほうがんが使えない。天井に当たってしまうのだ。敵からダメージを受けやすいので注意。

そしてエンディングメッセージ

スクランブル フォーメーション SCRAMBLE FORMATION

東京がSOSを発信！君は未知の侵入者から東京を救えるか!?

アーケード版のグラフィックの美しさを、忠実に移植！多彩なフォーメーションを駆使して攻撃する、ニュータイプシューティングゲームだ！

タイトー
☎03-264-8611
発売中

媒　格	ROM
対応機種	MSX2専用
VRAM	64K
予　価	5,800円

緊急指令発令！国会議事堂より発進せよ

19××年×月×日、東京に正体不明の謎の巨大隕石が落下した。平穏な日が続いていたある日の出来事だった。

それから数日後──。東京上空に謎の飛行物体が出現し、大都市東京を手あたりしだいに破壊しはじめたのだ。

君は政府から任命された勇敢な飛行士だ。米ソが極秘で開発した最新鋭の戦闘機に乗りこんで、未知の侵入者の実

体を探り、捕らわれた仲間を救い出さなければならないのだ。君は再び東京に平和を取り戻すことができるだろうか。今、国会議事堂の地下の格納庫が開いた。

ゲーム進行マップ

国会議事堂 → 赤坂 → 新宿 → 代々木 → 新宿 → 国会議事堂 → 銀座 → 赤坂 → 代々木 → 始めに戻る

情況に応じた攻撃法を駆使するのだ！

謎の侵入者たちの攻撃は予想以上にキツイ。だから、敵の実体を知りフォーメーション攻撃を知ることによって目的を達することができるであろう。

華麗にフォーメーションチェンジ

フォーメーション・1 F1 (地上、空中同時攻撃)

◎ここは銀座付近。ビルの谷間の死角を狙って戦車と戦闘機が激しく攻撃するぞ

◎空の上はもっぱら戦闘機が相手。F－の長いフォーメーションがかえって邪魔

フォーメーション・2 F2 (空中のみ攻撃)

◎ここは羽田の滑走路。海上ではボートも出現するので素早くF－にチェンジ

◎ぽっかり開いた大きな穴。ここに巨大な隕石が落下したにちがいない

フォーメーション・3 F3 (地上のみ攻撃)

◎工業地帯に巣喰う戦車群。大火災になる危険性も高いが仕方がない

◎少し郊外に出るといろいろな戦車部隊が激しく攻撃してきた。ここはF3だ

キャラクタ紹介

謎の侵入者たちはありとあらゆる攻撃方法をとって君に襲いかかってくるはずだ。地上からは戦車部隊、空中からは戦闘機部隊だ。戦闘機部隊には、各々1機だけ赤い戦闘機がいる。こいつを撃ってから合体するとミニプレーンという味方機になり、フォーメーション攻撃ができるようになるのだ。5機以上とるとストックされる。

◎大きな円を描きながらプレイヤーのまわりを飛ぶ(50点)

◎ミサイルを発射しながら攻撃してくる(50点)

◎列をなして物凄い勢いで突っこんでくる(50点)

◎プレイヤーの前で半転し、引き返す(50点)

◎これを撃つと自分の戦闘機の仲間にできる(50点)

◎赤と黄のランプが不気味な砲台。動かない(70点)

◎まとまって出現することが多い戦車。移動せず(70点)

◎最も頻ぱんに出現する戦車。あまり移動せず(70点)

◎常に移動しながら攻撃してくる戦車。左右に移動(70点)

◎戦車部隊の中で最も大きい司令戦車。移動せず(100点)

◎破壊するとミニプレーンが4機追加される(150点)

◎海上にしか出現しないボート。攻撃が激しい(80点)

◎地上の要塞。地底基地のミサイル発射口らしい(200点)

◎集中弾はすり抜けるかミニプレーンで攻撃するしかない

◎1upキャラ。他に1万点で1機、後は4万点ごとに1機＋

大型戦艦に注意せよ

地上や空中からの敵の激しい攻撃をかわしてひと安心と思いきや、こんなでっかい大型戦艦が出てくるのであった。

画面いっぱいに広がるその大型戦艦の大きさに最初は驚くかもしれない。こいつが謎の侵入者が率いる戦闘部隊の母艦らしい。

そして、この大型戦艦は空中物なのになぜかF2攻撃ではダメで、F1かF3で攻撃しなければならない。ただしこの大型戦艦は、今までの戦闘部隊よりはるかに手ごわいので、ここでもうひとつ攻撃方法を伝授しよう。その名も"ミニブレーンミサイル"だ。

これは、自機のまわりに装備しているミニブレーンをミサイルのかわりに飛ばすものだ。いわば非常用の手段だから、あまり多用しすぎると、あっという間にミニブレーンのストックがなくなっちゃうので、注意しよう。

巨大戦艦をやっつけるには、今紹介したミニブレーンミサイルか、地上ミサイルを、中央部の3つの赤いところに当てるしかない。

うっでっかぁい

画面の横いっぱいに広がる巨大戦艦。黄色い発射口から次々とミサイルを連射してくる。弱点は中央部の3つの赤いところ。地上ミサイル(F1かF3)で破壊するか、ミニブレーンミサイルを命中させるしかない

F1 攻撃

F3 攻撃

ABボタン(CAPSキーとGRAPキー)を同時に押すとミニブレーンが発射できるのだ

東京小マップ(名所巡り編)

敵の激しい攻撃をかわしながら、雲間からのぞく見覚えのある街並を見つけると何かうれしくなってしまう。君はどこまで行けるかな?

国会議事堂
もちろんここが出発点。この時代の首相は誰なのでしょう?

赤坂
この建物が赤坂プリンスで左に見える敷地は赤坂離宮なのだ

新宿
下にあるのが新宿駅で、上にあるのが新宿高層ビル群なのだ

代々木
ここは原宿から徒歩5分(飛行機数秒)の国立代々木競技場

代々木
渋谷の公園通りは、おしゃれなデートコース。うふっ♡

赤坂
一度でいいからホテルニューオータニで食事してみたいよね

銀座
白昼に戦闘機で銀ブラなんておつなもんじゃない?

新宿
高層ビルを抜けると新宿中央公園。ボス、殺人事件です!?

FAN ATTACK

Special II ターン4

Map No.7〜12を一気にさばいてしまうのだ！

シミュレーションゲーム

大戦略

マップを毎月2つずつ攻略していたのでは、もしかしたらパワーアップ版なんていうのが発売されて追いつけなくなるかもしれない。だから走る走る！

マイクロキャビン
☎0593-51-6482
発売中

媒　体	(S-RAM内蔵)
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価　格	7,800円

🅒ターン1では少なくとも、敵首都を狙うヒューイコブラとターン2で作るイロコイスに乗せるための歩兵を生産しておく

🅒ターン2ではヒューイコブラを移動させてからイロコイスを生産し、空港の右下に作っておいた歩兵を乗せる

スズメ刺しにこだわったっていいじゃないか。今回はHANTO

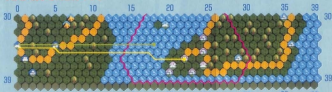
9月号ではSmall Islandを5ターンで終わらせるという見本でスズメ刺しを説明したのだが、装甲車を使ったという点においていまいちスズメ刺しらしさに欠けてしまった(というよりも、単に最短ターン争いの記事だった)。

今回はヒューイコブラを使ったスズメ刺し。100%決まるとはいいがたいが、HANTOをブルー国のマネー50で7ターンで終わらせる。

このマップではレッド国の首都とブルー国の空港の距離が24ヘックスと短いため、補給車などによる中間補給が不要(Load to Victoryなどのマップでは敵国の首都まで飛ぶ間に1回は補給しないと墜落してしまう)。イロコイスもヒューイコブラもめいっぱい敵国の首都を目指して飛べばいいのだ。

まず下のマップのヒューイコブラとイロコイスのフライトコースの予定を見てほしい。黄色がターン1で生産するヒューイコブラ、黄緑色がターン2で生産してすぐに歩兵を乗せるイロコイスのフライトコースだ。このコースでの成功率は今のところ75%。

ブルー国の初期生産は上の写真を参考にしてほしい。ではスズメ刺しスタート。

スズメ刺し専用部分マップ

🅒これはHANTOの部分マップ。全体は35ページに載っている。ムラサキ色の線はレッド国の首都から8ヘックスの領域を示している。この領域にブルー国の歩兵が入ると、"Condition RED!!：首都が危ない"になり、コンピュータは首都上にゲパルトなどを生産する。この線の内側をレッドゾーンと呼ぶ

コンピュータが中立空港を気にしているうちに首都をとる！

ヒューイコブラ1部隊とイロコイス1〜2部隊を作ったあとは、ひたすら装甲車などの地上部隊を作り続ける。これはコンピュータにゲパルトやローランドを数多く作らせないためだ。

コンピュータは早いうちにゲパルトを1〜2部隊作るだろうが、それらは北上するので心配ない。また、レッド国のイロコイスが中立空港(19, 31)を占領しに飛んでくるが、ZOCはじゃまにならない。

ターン5でヒューイコブラがレッド国首都に着く。イロコイスはレッドゾーンに突入して次のターンで首都上に歩兵を降ろせるところまで移動。

ターン5のレッド国フェイズ。兵員を降ろしたレッド国イロコイスに攻撃されるが、2ユニットくらいしかやられないので大丈夫

同じターン5のレッド国フェイズで中立空港(19, 31)に兵員を降ろしたレッド国のイロコイスに攻撃され(右上の写真)、2ユニットほどやられるが、大勢に影響はないし、ZOCもじゃまにならない。

ターン5のブルー国フェイズ。ついにヒューイコブラがレッド国の首都上に着いた。このフェーズ内にイロコイスをレッドゾーンに突入させる

ターン6では首都に降ろす歩兵を守るためにヒューイコブラでレオパルドを攻撃しておく。そしてイロコイスを首都の横につけ、防御率50%の首都上に歩兵を降ろす。あとはレッド国フェイズが終わるのを待ち、首都を占領すればスズメ刺しの完了だ。

ターン6のブルー国フェイズ。ヒューイコブラでレオパルドを攻撃し、イロコイスから首都上に歩兵を降ろす

ターン7のブルー国フェイズ。レッド国の装甲車に攻撃されて残り3ユニットになっているが、1ユニットでも残っていれば首都を占領できるのだ！

戦略募集

■募集内容／あなたの編み出した戦略や戦術を大募集。奇襲作戦や効果的なディフェンス法、局所的な攻撃法など、MSX2版大戦略の情報をどんどん送ってください。おもしろい情報はFAN STRATEGYのページで紹介します。■応募方法／市販のレポート用紙などに自由に表現してください。ただし、編集部で実験可能なようにデータは詳しく正確に。■送り先／〒105 東京都港区新橋4−10−7 TIM MSX・FAN FAN STRATEGY 大戦略係

大戦略MAP No.7 HANTO（ハントー）

南西に走る山脈が重要。北東端を確保せよ！

マップ概観　首都が湾の両端に位置しているため、直線距離が短い割に地上部隊の走行距離は長くなる。確保できる都市数が多い分(2倍)、レッド国がかなり有利になっている。

中央から南西へ走る山脈がポイントで、南側には都市・空港がないため、北東端を確保できればブルー国にも(通常の作戦で)十分勝機がある。山の南東の側は南の端の部分で守れば十分なので、ほとんどの戦闘部隊を1か所に集中できるからだ。

マネー50の場合、プレイする国に関わらず、湾内の空港を敵に活用させないことが重要。また、輸送ヘリで敵首都を脅かす陽動作戦も有効だろう。

初期配置と勝利目標ターン

	都市	空港	MONEY 50	MONEY 100
ブルー国	3	1	8/75	8/30
レッド国	5	2	20	20
中立	18	3		

大戦略MAP No.8 Setonaikai Wars（セトナイカイ ウォーズ）

航空部隊の活用が勝敗を決する。補給車が活躍！

マップ概観　大阪対福岡の戦い。都市数の初期値は同じだが、都市の分布がやや福岡(ブルー国)に有利になっている。しかし大きな差はなく、マネー50のレッド国でもコンピュータ相手ならそう苦労せずに勝てるだろう。

戦いが3か所に分散しやすいが、主力部隊はあくまでも中央(山陽)に集めること。山がちで戦場の幅が狭いため、装甲車や航空部隊(ヒューイコブラ)の活用もポイントの1つになる。とくにレッド国でプレイする場合、関門海峡を渡るには航空部隊の応援が必要。したがって、ヒューイコブラやハリアーを十分に活用するために、ぜひ補給車が欲しい。

初期配置と勝利目標ターン

	都市	空港	MONEY 50	MONEY 100
ブルー国	5	1	10/25	10/20
レッド国	5	1	30	25
中立	17	3		

※黄色い線の内側は本国領です。
※目標ターンは"スズメ刺しのとき　ジックリ作戦のとき"のようになっています。

大戦略MAP No.9 Poison needle

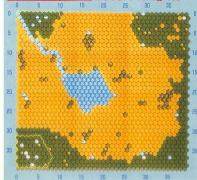
戦闘部隊を敵首都への最短距離に集中させろ！

マップ概観 都市の分布やとりやすさは明らかにレッド国が有利だが、山脈や川によりブルー国はじつに守りやすくなっている。マネー50のブルー国でプレイする場合、山を利用して中央部で敵をくいとめている間に戦力を整えれば、それほど苦しい戦いにはならないだろう。逆にいうと、レッド国としては中央部の山脈を早く確保し、ブルー国の砦にさせないようにすることが大切だ。

都市が広い範囲に渡って分布しているが、やはり、戦闘部隊は敵首都への最短距離に集中すべきだ。周辺部の都市も守ろうとすると、いたずらに戦いを長引かせる結果になってしまう。

初期配置と勝利目標ターン

	都市	空港	MONEY 50	MONEY 100
ブルー国	3	1	45	30
レッド国	5	2	20	20
中　立	18	5		

大戦略MAP No.10 Desert Knights

装甲車やヒューイコブラを主体にして戦え！

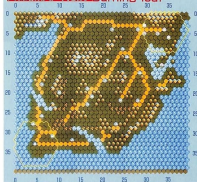
マップ概観 マップのほとんどが砂漠で中央に湖がある。首都はブルー国が北西の端、レッド国が南西の端に配置されているが、北西の端から湖に流れこんでいる川がブルー国の進軍をはばんでいる。そのことや初期都市数、南端が平地になっていることなどから、レッド国有利といえる。

ブルー国としては、レオパルドに湖を回らせるより装甲車とヒューイコブラを主体に戦うほうがいいだろう。敵輸送ヘリも装甲車で攻めるしかない。

総都市数が極端に少なく空港もぎりぎりの配置となっているため、補給車も欲しいが、かなり早いうちに生産しておかないと役に立たないだろう。

初期配置と勝利目標ターン

	都市	空港	MONEY 50	MONEY 100
ブルー国	3	1	50	35
レッド国	5	2	25	25
中　立	18	5		

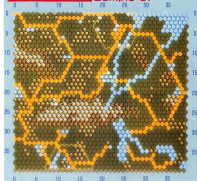
大戦略MAP No.11 Burning leaf（バーニング リーフ）

まず装甲車で都市を守りに行かないとならない

マップ概観　葉の形をした半島を道路が葉脈のように走っている。首都はレッド国が北東の端、ブルー国が南西の端にあるのに、ブルー国の都市は北西の端にある。ブルー国でプレイする場合は、まず装甲車でここを守りに行かせなければならない。

ブルー国初期配置の空港もレッド国のそばにあるため、事実上空港の初期値は0で、航空部隊は早くてもターン3からしか生産できない。そのことと都市の分布の偏りからいって、レッド国が有利。しかし、ブルー国は川によってやや守りやすい地形になっているし、全体的にみてそう大きな差はないので、人間同士での戦いにもある程度適している。

初期配置と勝利目標ターン

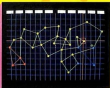
	都市	空港	MONEY 50	MONEY 100
ブルー国	4	1	30	25
レッド国	4	2	25	20
中　立	18	7		

大戦略MAP No.12 Sample-01（サンプル）

兵員を多く生産して多くの都市を占領すべし！

マップ概観　中央やや南よりの東西に伸びる山脈の東端から南端にかけて細長い湖があり、その両端は森と荒地になっている。このため、ブルー国の地上部隊は東から北東の方面への進出が難しい。もっとも、全体に都市は西へ偏っているのであまり問題にはならないかもしれないが、いずれにしてもレッド国有利。ただ、ブルー国は序盤で都市を先取できるし、守りに強い。また、ブルー国は初期空港数が0で、早くてもターン4まで航空部隊を生産できない。

総都市数が多く2～5ずつまとまっているため、兵員の部隊数を多くするほうが中盤までの優勢を勝ちとりやすい。輸送部隊もトラックよりヘリがいい。

初期配置と勝利目標ターン

	都市	空港	MONEY 50	MONEY 100
ブルー国	2	0	45	35
レッド国	4	3	25	20
中　立	28	4		

ファン ファン ボックス

新着MSX情報にドキドキ FAN♪（ファン）
おもしろゲーム情報にワクワク FAN♪（ファン）
トクするプレゼント情報にキャピキャピ BOX♪（ボックス）

秋になると空が高くなる。空が高くなると、好奇心がフツフツわいてくる。バラエティに富んだ今月のF・F・Bです。

英・米で大人気のCGメディアアイドル、SF仕立て誕生秘話。映画『電脳ネットワーク23』

今回はいきなり映画の紹介から。タイトルは「電脳ネットワーク23」。イギリスのテレビ映画だそうで、上映時間は60分。
でも、なかなかおもしろい映画でしたね。
おもしろかった。もう1回見にいきたいくらい。キミ、ストーリーを紹介しなさい。
では、かんたんに。「……近未来。世界一の視聴率を誇る「ネットワーク23」は、ブリップバーツ(30秒の情報量を3秒で伝えてしまう)という方式を使ってCMを流していた。しかし、この方式には、ある種の視聴者の生体を爆発させてしまうという副作用があったのだ」
ちゃんと生身の被験者を使って実験するシーンもあった。テレビを見ていた人がいきなり放電をはじめて……ドカン／
あれはすごかったですね。「……その副作用を隠そうとするテレビ局。だが、その真相を知った人気レポーター・エディスンは、局側に雇われた死体処理屋に狙われ、駐車場の"最大高さ制限(MAX HEADROOM)"の遮断バーにバイクで激突して仮死状態」。
そのバーに書いてあった文字がマックスの名前の由来だね。
で、ブリップバーツを発明した天才ハッカー少年が、エディスンの顔と頭脳の全データをコンピュータにインプットして、彼のコピーを作ろうとしたけれどもちょっと失敗しちゃう。それがマックス・ヘッドルーム。
あの「エミー2」が動いてしゃべってもっとかしこくなったようなCG人間。PCM音源でどもったりジョークをいったりするのが楽しいね。
マックスは、すでにイギリスやアメリカのテレビで大人気だそうですし、コカコーラのCMにも出ているそうですね。この映画はそのマックスの誕生物語ということらしいです。
まあ、なんにしろよくできた映画だった。近未来のコンピュータ制御されたビルやテレビ局の雰囲気がすごくよく出ていたし、とくにレポーターをコンピュータ制御で守る女性コントローラーとハッカー少年のリアルタイム制御争いがまるでゲームのようで楽しかった。
「ブレードランナー」ふう「コミック雑誌なんかいらない」って感じでした。
まじめな"モンティ・パイソン"という感じでもある。
この映画は、東京の渋谷ジョイシネマで9／26〜10／2にロードショー。そのあと大阪・福岡・名古屋・札幌などでロードショーが予定されています。
ぜひ、見てほしい映画だね。
今年あたりマックス・ヘッドルーム・ブームがやってくるのではないでしょうか。

これがコンピュータで作り出されたCG人間マックス

バイクで疾走するエディスン・カーター。演じるはマット・フルーワー

※問い合わせ先＝F2株式会社☎03-423-6891

当選者発表
●8月号ソフトプレゼント当選者①／No.1「カリオストロの城」＝〈福島県〉佐藤房則〈静岡県〉小林潤〈北海道〉横山幸司〈熊本県〉川瀬浩〈新潟県〉菊地秀幸〈鹿児島県〉黒田亮平〈長野県〉若林芳夫〈静岡県〉清水真人〈大阪府〉三刀稚史〈高知県〉廣瀬健太郎／No.2「信長の野望〈全・国・版〉」＝〈新潟県〉村田光俊〈埼玉県〉三沢岳明〈大阪府〉伊集院圭介〈福岡県〉木下圭一郎〈埼玉県〉立野勝〈千葉県〉松村一宏〈東京都〉内藤龍之介〈鳥取県〉荻野肇〈愛知県〉石津直浩〈神奈川県〉金沢正邦→

テクノロジー TECHNOLOGY

HERO2000ってひょっとしたらキミより頭がいいかもしれないぞ

ロボットといえば、編集部ではガンダムやバルキリーなど(ロボット三等兵という人もいた)を思い出す人が多かった。でも、現実に身近なところで活躍しているのは、遊園地で見かけるロボットや自動車などを作っている工業用ロボットなどだ。

こうしたロボットたちの仕組みを研究したり、作り方を勉強したりできるのが、最近アメリカのヒース社で開発されたHERO(ヒーロー)2000だ。

高さ82.3センチ、幅41センチ、奥行き57.2センチ。そんなに大きくないけれど最先端の技術が詰めこまれている。

たとえば、光や音、距離、温度など感知するセンサーで回りの状況を考えながら障害物を避けて移動できたり、ボイスシンセサイザーによる音声合成でおしゃべりをさせたりすることができるそうだ。たとえば、歌を歌いながら踊らせることもできそう。(歌がうまいかどうかはわからないけど)。

手は1本しかないけれど、ちゃんと握る力を調整する機能もついている器用な手なのだ。

ロボットの頭脳は8088という16ビットのCPU。ほかにもROMやRAMが内蔵されているので、早い話が16ビットのパソコンを搭載しているようなもの。別売りのキーボードからBASICプログラムを入力して、30メートル離れたところからでも無線でコントロールできるし、もちろん、直接コントロールもできる。

また、オプションをつければバッテリーの充電が必要になると勝手にロボットがチャージャーに充電しにいくというおもしろい機能まである。

いろんな遊びができそうだなと思いながら、お値段を見るとなんと260万円。うううん、ちょっと庶民には無理のようですね。

もっとも、大学とか企業研修の教材用ロボットなんだそうだ。〈問い合わせ先〉ランドコンピュータ☎06-304-8424。

⊕一見するとスターウォーズに出てきそうなHEROくんです

気晴らし DIVERSION

一部読者への限定情報 テレアド番外編 『まちがいさがしテレホン』

4月号で紹介したテレホン・アドベンチャー「地獄階級王国」の番外編「まちがいさがしテレホン」が山口と大分を支局に行われている。

遊び方は本編のテレアドと同じ。代表インフォメーションに電話をかけるとゲームの進め方の説明が始まり、ドラマAが展開する。ドラマが終わると別の新しい電話番号を教えてくれて、そこに電話をすると今度はドラマBが始まる。

このドラマAとドラマBを聴き比べて間違いを3つ探し出すというのが「まちがいさがしテレホン」なんだ。

自分の記憶力を試してみたいキミは挑戦してみないか。ただし、市外からかけるキミは、家の人にひとこと断ってからにしようね。

代表インフォメーションは下記のとおり。
●山口＝0827-21-9920●大分＝0975-21-9000

実施予定期間は87年7月27日～9月30日。

当選者発表

●8月号ソフトプレゼント当選者② No.3「スーパーロードランナー」＝〈栃木県〉鈴木均〈愛媛県〉三宅仁〈鹿児島県〉前野誠〈広島県〉松本崇弘〈北海道〉坂本幸一〈北海道〉村上雄一〈宮城県〉佐藤康弘〈千葉県〉木村直人〈三重県〉高橋正浩〈東京都〉藤曲優子 No.4「大戦略」＝〈愛知県〉土肥伸章〈群馬県〉桜井大介〈千葉県〉佐野浩之〈東京都〉森康哲〈埼玉県〉高畑直己〈大阪府〉小泉清司〈東京都〉大澤正道〈岡山県〉山上聡〈新潟県〉水野貴之〈神奈川県〉松本吉弘→

アシュギーネ ASH・GUINE

トレーラーのペイントがやっぱり照れくさい？

夏休みのあいだ全国を縦断し、夏休みとともに幕を閉じたアシュギーネ・コンボイ・キャンペーンの事後報告。

F・F・B取材班は初日の7月19日、代々木フリーマーケットをのぞいてみた。会場の横手を見ると、あるある、アシュギーネのイラストがペイントしてあるコンボイ。意外に軍用トラックのようで、なんとなくいかめしい感じがした。

会場内ではゲーム体験コーナーやアームレスリング大会などおもしろい趣向で十二分に盛り上がっていたよ。

アシュギーネのジオラマはほんとうによくできている

まじめな顔 STRAIGHT FACE

ソフトメンといってもカップメンのことじゃないよ

「マッドライダー」などで知られるキャリーラボは去る7月17日、韓国・ソウルのソフトハウス"ソフトメン"と独占開発委託契約をしたそうだ。

韓国のソフトハウスとの提携は、日本のパソコンソフトハウスでは初めてのこと。今後、技術提携に基づくソフトメンでのソフトウェア開発や、日韓双方での発売業務を行う予定。

提携第1弾としてMSX2専用のシューティングゲームを開発中。発売は秋ごろだそうだ。

どんなゲームが出てくるのか、ちょっと楽しみ。

ソフトメン社長キム氏(写真右)とキャリーラボの中村社長(左)

お祭り気分 WHOOPEE

年に2回の大さわぎ！ '87夏コミケ潜入レポ

コミケという言葉をキミは聞いたことがあるかな？ 正式名称をコミックマーケット、コミックマニアたちが自作の本(同人誌)を持ち寄ってそれを売ったり、コスプレ(仮装大会)などをして楽しむお祭りのことだ。

最近は同人誌ソフトなども売られるようになり、そのなかから市販ソフトになるものも出てきている。MSXでもそんな有望同人誌ソフトが出てくるころでは……と8月9日、会場の東京流通センターをのぞいてみた。

会場内はさすがにマニアの集まりらしく異様な熱気に包まれ、数千、いや数万人にもおよぶ少年少女たちでほとんど満員電車。その熱気のなかで見つけたのが、「たかしくんの1・2・3」という3本入りのディスク版ソフト(MSX2専用)。

さっそく2500円で購入。編集部にもどって走らせてみた。タイトル画面でデジタイズした写真の画像が動いているのに感動して、思い切り期待したのだが、肝心のゲームのほうは……。まあ、ファンダムならボツになりますね。

試しに買ってみたものの、まあ、こういうゲームでした

コミケのMSXユーザーにはこれからもっともっとがんばってほしいと思うF・F・Bでした。

見えにくいけど、これだけの人が集まった。おそろしいほどのエネルギーを感じてしまう。

イ・ベ・ン・ト・情・報

このコーナーでは、読者にとって有益だろうと思われるイベントの開催情報をそのつどお知らせします。

まず、1つ目は、大阪のABCターミナルプラザ・エキスタで行われる「ATTACK'87 in OSAKA」。これは、T&Eソフトの主催で、レイドックの開発裏話やクイズ大会、シンセサイザー演奏などを盛り込んだT&Eとユーザーの親睦会のようなイベント。でも、8月23日に行われるので本誌が出るころにはすでに過去の話……。残念。

2つ目はまだ間に合います。9月16日から19日までの4日間、東京・晴海展示場にて「データショウ'87」(コンピュータ関係の展示会)が行われます。一般の入場は13：00〜17：00までで、入場無料。MSX2の新製品発表があるかも。興味のある人はぜひ行ってみよう。

3つ目は十分間に合います。10月1日から5日までの5日間、大阪のインテックス大阪で「エレクトロニクスショウ'87」が開催されます。こっちも見のがせない。

サイケデリック PSYCHEDELIC

行けるとこまで行ってみたい！ 新生サイケデリック

突然だが、秋になると山へ行きたくなる。遠足という行事の癖が残っているのだろうか。

そんな自分がうれしくもあり、恥ずかしくもある。俗にいうウレシハズカシってやつだ。

今まで、このコーナーをはじめとして、雑誌に何かが掲載された人も「わあ、本に出てる。うれしいな、でも全国の人がこれを見てるなんて恥ずかしいっ」という経験をしたと思う。

そんなウレシハズカシをみんなにもっと分けてあげたい。まずは、ショートショートの傑作。

★「世界の中心」★

K博士は、今まで研究を重ねてきた2つの薬を完成させた。1つはすべての原子の間を通りぬけることのできる薬。これを飲めばK博士の進行をさまたげるものは何もなくなる。そして、もう1つははるか昔から多くの人々が試み、成功することのできなかった不死の薬。

今、K博士は2つの薬を手に持ち、かすかに笑った。――まずは不死の薬を一気に飲みほし、次にもう1つの薬も……。この薬は飲んでから3時間ぐらいしないと効果が現れない。K博士は久しぶりに外に出て、喫茶店に入りコーヒーを注文する。

コーヒーを口にしながら、K博士はいろいろなことを考えていた。――私はもうじき不死身の身体を持つことができる。どんなこともできるんだ。私が願えば、世界の中心になることもできる。たとえ、それが犯罪であろうと私に手錠をかけることのできる者はいない。そうだ、私には何だってできるのだ。こみあげてくる笑いをかみしめ、時計を見る。――あと5分か。

この手で、私の手でなんだって……。世界の中心は私だ！

コトッ。コーヒーカップが手からスルリと転がり落ちた。続いて音もなくK博士の着ていた服の膨らみがなくなる。体がどんどん下へ落ちていく。K博士は、はっとした。――地球の引力に引かれているんだ、原子の間をすりぬけて。

K博士は青ざめた。私はなんてバカだったんだ。

K博士の体は降下を続けた。まもなく世界の中心となるであろう。永遠に……。

（静岡県・おのしんの作品）

これを読み終わったあと、うーん、なるほどね～！　などと感心してしまった。最近、みんなの作品がレベルアップしている。新しい投稿の封を開けるのが楽しみな今日このごろである。

フリーイラストコーナー

衣替えということで、イラストコーナーを２つに分けてしまいました。フリーイラストコーナーは、テーマ自由。イマジネーションの広がるままに、アートセンスやユーモアをめいっぱい効かせたイラストを送ってほしい。では、今月の作品のコメントです。

★田中将司の作品＝なんとなくおかしいのでつい採用してしまった。でも、もうちょっとイラストに工夫を。

★夢一眠人浪流の作品＝毎回、趣向を凝らしたイラストをありがとう。アートディレクターもほめてました。

ほかにもよいイラストがたくさんあるけれど、今月はここまで。裏の常連となりつつある涙目童姫子、勇鬼真吾、がんばれよ！

岐阜県・田中将司　なぜ、このイラストにひかれるのだろう……

東京都・夢一眠人浪流　ペーパームーンがメルヘンチック

ゲームイラストコーナー

今月はこの２枚のゲームイラストを載せましたが、次回からはゲームを指定して、そのゲームのイラストをかいてもらおうと思います。というわけで、11月号のゲームイラストのテーマは『ガリウスの迷宮』。

★末永仁志の作品＝タッチが慣れているね。影の付け方がうまい(住所が書いてないので連絡してね)。

★Pちゃんの作品＝ア・ミターバとマータリ・シュバンの顔が"たがみ"してる。

９月号で掲載者には特製テレホンカードを送ると書きましたが、テレホンカードは現在製作中です。必ず送りますので、首を長くして待っていてください（サイケデリック担当・ともや）。

福岡県・末永仁志、スライムが迫力

香川県・Pチャン　ディーヴァ7人衆をかわいく描いてくれました

当選者発表　●8月号ソフトプレゼント当選者③／No.5『メタルギア』＝〈青森県〉藤田正宏〈大阪府〉岩下剛士〈福島県〉大平秀樹〈新潟県〉信田久人〈宮城県〉菊田和宏〈神奈川県〉大倉秀樹〈東京都〉志村良孝〈兵庫県〉堀内正一〈愛知県〉安部雅通〈岩手県〉高橋則年／No.6『アニマルランド殺人事件』＝〈大分県〉安部良幸〈新潟県〉家坂俊一〈大阪府〉鶴岡宏一郎〈北海道〉中村利樹〈茨城県〉飯塚則裕〈大阪府〉須美高志〈東京都〉今松圭一〈大阪府〉野中貴宏〈宮城県〉鎌田将治〈千葉県〉村田康一

本 BOOKS

ためになる本 おもしろい本 3冊まとめて紹介

■ディーヴァを楽しむ本
MIAの新刊『ディーヴァ・ファンブック』は、あの「ディーヴァ」の攻略法をはじめ、ゲーム制作の裏話、小説などを満載。ファンにはうれしい1冊だ。

■マシン語を覚えよう
「MSXマガジン」で1984年10月号から86年3月号まで連載された同名の記事を加筆・再構成したものがアスキーの『パワーアップ・マシン語入門』。マシン語モニタプログラム、MSX1/2のBIOS一覧、Z80Aマシン語コード表などもついた、ていねいなマシン語入門書だ。BASICに慣れたキミ、次はマシン語に挑戦してみない?

■BASICのお勉強
同じくアスキーから出た『MSX2 BASIC入門』(B5版/定価2500円)は、真面目にBASICの基礎を学ぶ本で大学のパソコン講座のテキストという感じ。MSX2のBASICの命令すべてを解説しているわけではなく、ピックアップした形になっている。

➡MIA/A5版208ページ/1200円

➡アスキー/B5版192ページ/1400円

プレゼント PRESENTS

秋は収穫の季節。F・F・Bプレゼント畑は今月も豊作。
とくとご覧あれ。

●松下電器産業から
①アシュギーネTシャツ(M)……5名様
②アシュギーネ・テレカ……5名様
③アシュギーネ・ブロマイド……5名様
●ポニーから
④『プロジェクトA2』の下じき……10名様
●徳間コミュニケーションズから
⑤『デジタル・デビル物語/女神転生』のビデオソフト(スタンダード・ステレオHiFi)……3名様

このビデオソフトをほしい人は、かならずハガキにVHS希望か、β希望かを明記してください。
●MIAから
⑥『ディーヴァ・ファンブック』……3名様
●アスキーから
⑦『MSX2 BASIC入門』……3名様

プレゼントのほしい人は官製ハガキに右下の応募券を貼り、ほしいプレゼントの番号と品名、氏名・年齢・住所(〒も)・電話番号を書いて、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部 F・F・Bプレゼント係まで。
締切りは9月30日必着。当選者は11月7日発売の12月号の欄外で発表します。
*最近、ハガキに応募券を貼り忘れてる子が多いぞ。ポストに入れるまえにもういちどハガキを見直してみよう。

➡アシュギーネのかっこいいジオラマ写真がプリントされている

➡ゲームソフトではなくて、ビデオのソフトだよ

相談事 ひそかな情報etc. はこちらへ

F・F・Bでは、読者の知りたい情報をグッと切りこんで調査・取材をしていくために読者からの質問・疑問・注文・怒り・秘密情報etc.を求めています。
●自分の持っているソフトや有名ソフトのことで疑問に思っていること、怒っていること、ソフトハウスへの注文など、聞きたいことのある人は、「直撃」係まで。
●自分のかいたイラスト、4コママンガ、ショートショート、詩など、どうしても人に見てもらいたい人は、「サイケデリック」係まで。※イラストなどは、どんな大きさの紙に描いてもかまわないけど鉛筆描きはペケ。ショートショートなどは、400字詰め原稿用紙2枚程度にまとめてください。
●キミが最近夢中になっているゲームなのに、雑誌であまり採りあげられていないようなゲームがあったら「名作」係まで。キミの鋭いゲーム評もつけてくれると、たいへんうれしい。
●そのほか、F・F・Bで取り上げてほしいことなら何でもOK。係名も適当につけてくれると、楽でうれしいな。

*F・F・Bは読者の手、足、目、口、耳、鼻、脳ミソ、掲示板、新聞、ゴミ箱、文集、同人誌……そのほかいろんなものになります!

ファン ファン ボックス F・F・B

にゅうす

MSXではないけど、NECが新しいゲーム機「PC Engine」(2万4800円)を突然発表。大きさはMファンの半分以下で重さも350グラムと非常にコンパクト。256×216ドット(プログラマブル)で512色の表示が可能だ。スプライトは1画面に最大64個まで表示可能、最大32×64ドットのデカキャラがチラックことなく動きまわる。ソフトはカード型で値段は4500円程度とか。10月末に発売とのことで、来月のF・F・Bで紹介する予定!

当選者発表
●8月号ソフトプレゼント当選者④/No.7「スーパーレイドック」=〈滋賀県〉山岡正和〈山形県〉坂爪昌俊〈愛知県〉佐橋朗〈神奈川県〉関戸大海〈山口県〉金子暁生〈青森県〉久保俊明〈北海道〉松岡正展〈愛知県〉熊倉亨〈岡山県〉入江真一〈千葉県〉宮澤智恵子/No.8「めぞん一刻」=〈宮崎県〉加藤清光〈栃木県〉松浦雅彦〈山梨県〉堀内重宣〈京都府〉上塩入操〈新潟県〉坂井徹〈北海道〉谷地秀信〈高知県〉小野久美子〈茨城県〉原延嘉〈茨城県〉西村正一〈埼玉県〉堀口貴史 ⇨50ページへ

F・F・B 10月号 ▶応募券◀

ゲームの抜け道、㊙(マル ヒ)情報教えます！

GAME ✚ CRUSADERS ゲーム十字軍

前回の古風な看護服に替わって、今回は現代的な歯医者の助手っぽいかっこをしたよ！ちょっとアダルトなピンクの白衣(?)なんだけどわかるかな～。みんなのお手紙がたくさん届いて人気が高まればカラーになるかもね。

ウル技のコーナー ゲームのぞき穴

今月は質問のほうが多くて、下から押されて面積が狭くなっちゃった。でも6ページもあるから技の数は先月号よりも1つ多い17個もあるよ。やったね♡

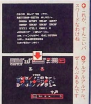
ガリウスの迷宮

フルアイテムで冒険を始められるパスワード

どこのワールドも攻略してないのに、すべてのアイテムが揃っているパスワードを教えよう。
OG2A　67NV　UR4F　4237
UR5F　UR3F　UR3F　UR3F
UYTI　CYLI　C801　C
です。

（秋田県／片ヶ瀬裕史・?歳）

これが、すんごいパスワードなわけね

アルアルアルアル。ぜーんぶあるんです

Q&Aのコーナー 通り抜けできます

送られてくるお手紙の90%は「通り抜けできます」宛なんだ。そこで、大幅に拡大してあなたの悩みを一気に答えちゃうよ。早く壁をぶちやぶってていろんなことを試して、ウル技をたくさん見つけて、「ゲームのぞき穴」を盛り上げよう。

忍者プリンセス

Q 寒天城秘伝書を1、2、4、6面で見つけましたが、あと1つがどこにあるかわかりません。どうか教えて下さい。

（東京都／村上修一・13歳）

1面では、こいつをやっつけると出てくる

2面のここへ行くと、パッと現れるのだ

モデル＝北頂順子(FAN・GAL)　ヘア＆メイク＝大平明子
スタイリスト＝杉山真里

忍者プリンセス

くるみ姫を増やせたり面セレクトできるよ／

タイトル画面が出てきたら、カーソルキーを、上下上上下下下上上下上と押そう。すると、人数を増やせたり、面セレクトできる隠し画面が出てくるぞ。カーソルキーで好きなように設定してGRAPHでスタートだ。

（岩手県／今生意気恵・22歳）

カーソルキーの上下左右で自由に設定できるよ。99人にして、玉露左衛門を目指せ

ディーヴァ

敵が弾を出さなくなったらやりほうだいだよ

惑星戦でF5キーを押すと退却することは知ってるね。ところがF5キーを押しっぱなしにしておくと、TIMEが止まりBGMが消えていき、敵が弾を出さなくなるのだ。そこで、F5キーを離さないようにして、全部OUTにしちゃおう。

ほら、ぜんぜん撃ってこないぞ。F5キーをぜったい離すなよ

（佐賀県／淵上光昭・14歳）

☆やりたいほうだいだなぁ

ドラゴンクエスト

姫といっしょに宿屋に泊まるとひやかされる

ドラゴンをやっつけて姫を助けたら宿に泊まろう。主人が変なことをいうよ。

（千葉県／何野昭彦・12歳）

えっ、何を楽しんでいたんだ

ツインビー

情けないけど、1面の安全地帯を発見したぞ

1人用でゲームを始めたら、まっすぐ進んで、画面の一番上に行きます。そして、そこでじっとしていると、全然敵に触れずに、1面のボスのところまで行ってしまう。

（千葉県／菅谷幸一・12歳）

☆これをやると、パワーアップができないから損かな？

ここで、こうしていればいい

3面で、なるべく少ない弾数で敵をやっつけて……

4面のこいつをやっつけると、出てくるよ

6面はこんなところから出る。戻るのがタイヘンダ～

最後は9面のここ。ボスキャラが近くにいて、取りにくいね

5個全部揃うと、こんなメッセージが。これを解読して、玉露左衛門に会おう

A 君は、あと1つみたいだけど、みんなのために、すべての寒天城秘伝書のありかを写真で紹介するね。

1面は岩が忍者に変身したヤツをやっつけると出る。2面は田んぼの右上の端に行くと出る。次に3面でTOTAL HIT RATIOを100にすると、4面の3匹目の敵から出る。5面にはなく、6面で右側の塀に囲まれたところの一番上に出る。7、8面にもなく、9面の右上の端に出るのが5つ目だ。

ヤングシャーロック

Q 『ヤングシャーロック～ドイルの遺産～』をやっているのですが、大英博物館の図書館で、何を調べたらいいのかわかりません。

いろいろためしてみたのですがダメでした。どうか教えて下さい。お願い／

（北海道／EGAWA・?歳）

A 大英博物館の図書館で調べる言葉は、ドイル商会の秘書であるバジーナが倉庫で殺害されたときに残されたアレなのだ。

全てのコマンドを使えば絶対に進めるからがんばってみよう。

ここが大英博物館の中だが、図書館の他には行けないのだ

Q 倉庫に入れません。倉庫に入ろうとしても、ごろつきがじゃまをするのです。どうしたら入れるのか教えて下さい。もう何日も悩んでいるんです。

持ち物は、日記、住所録、手帳、ロケット、お金、ランプ、カギ、イヤリング、写真です。

（東京都／池谷大介・?歳）

A この倉庫前でうろついているごろつきは、脅かせばすんなり通してくれるのだ。

ごろつきを脅すには、ある場所でピストルを手に入れる必要がある。その場所は自分で捜し回ってみよう。

このごろつきどもはハメット商会に雇われたそうなのだが……

ザナック

Q 0面をクリアするコツを教えて。

（9月号／十字軍の担当・22歳）

A そんなことは、カンタンなのだ。まず2面に行って、ワープするエネミーイレーサーを出す。そいつが黒くなったら取ると、1面の最初に戻る。これを何回も繰り返せば機数がたくさんになるので、それから0面に行けば、楽勝だ。

（広島県／TAKE・14歳）

ゲームをあげちゃう人……P44のガリウスの片ヶ瀬くんはスゴいので、好きなゲームをプレゼントするよ！

天使たちの午後

たった4回のコマンドでホテルに行けるんだ

ゲームをスタートしたら「いえ いく」とする。次に「つくえ あける」とする。そして、「かね とる」としたら、いきなり「ホテル いく」とすれば由美子とホテルに行ってしまうんだな。

（群馬県／須藤功・16歳）

☆さすがは16歳。目のつけどころが違うぜ。

●この2万円がホテルへ入るための、大切な資金なんですね

めぞん一刻

こずえちゃんの家で花をいっぱいもらおう!

響子さんの女子高校時代の写真をこずえちゃんの家で見ると、花が何回でも取れるんだ。

四谷さんの写真でも可能だよ。

（富山県／劉備玄徳・?歳）

☆響子さんに電話を入れなきゃ。

●七尾家の中だ。異様な雰囲気に圧倒されるなあ。

●これが響子さんの女子高生時代の写真だ。これなら五代でなくても欲しくなるよな。

スーパーレイドック

貴重なヒントを教えてくれるラトナ・サンバ

電源を入れる前に、「スーパーレイドック」をスロット1に、「ディーヴァ〜アスラの血流〜」をスロット2に差しこもう。

そうしてから、電源を入れていつものように、名前を入力したりいろいろしよう。すべての作業が終わり、さてゲームが始まるかなあと思うと、「ディーヴァ……」のラトナ・サンバが出てきてヒントを教えてくれる。そのあとに、ゲームが始まるのだ。ゲームを進めていくと、何度か出てきていろんなヒントを教えてくれるよ。

（埼玉県／魔神我ZZ・16歳）

●この人がそーです、アリガトウ

天使たちの午後

Q 由美子とホテルまで行きました。けれど、そこからどうしたらいいのか、わかりません。

（東京都／戸枝和史・13歳）

A あ〜あ、また来ちゃったよ。今回も13歳か。しょうがないからヒントを1つ。ホテルに行ったら、ただ欲望のままに振舞おう! そうすれば道は開けるハズ。さて、来月は「くりぃむレモン」か?

●そうだよ、ここまで来たんだから、することは1つだぜ

めぞん一刻

Q 管理人室のフォトスタンドはどうすれば取れるんですか? 「見る、フォトスタンド」では光の具合で見えません。カーテンはしめられませんか?

（千葉県／向後修一・16歳）

A 響子さんの部屋にあるフォトスタンドは、取ることはできない。だけどこのフォトスタンドを取ろうとすると話が先に進むようになるのでこれはとても重要なものなんだ。

●響子さんはやっぱりいい〜なぁ

Q めぞん一刻をプレイしてますが、ものすごく悩んでいます。

まず音無家に行こうと思うのですがそんなコマンドはありません。もう1つは宴会の開き方です。ぜいたくですが、この2つの解きかたを教えて下さい。

（秋田県／黒木大介・13歳）

A それではまず音無家への行きかたから教えよう。管理人室のフォトスタンドを取ろうとすると、三鷹さんが出てきたり、あけみさんが来たりして邪魔をするけど、何回かやっているうちに、郁子が来る。そうしたら音無家に行けるようになるはずだ。

もう1つの宴会の開き方は、一の瀬さんにお酒を3回見せるか、おばあちゃんのいる時におばあちゃんを一の瀬さんに見せるか、おばあちゃんにお酒を見せるかすればOKなんだ。

●これが音無家なのだ。しかし郁子の部屋しか行けない。けど、重要な物を手に入れることができる

●これが一刻館の宴会の図だ。余談だけど宴会を開くと食べ物がすべてなくなってしまうのだ

覇邪の封印

Q 導師(白黒)に会えません。どうしたらよいのでしょうか。

ちなみにフルハンパーで知名度は+6000です。

早くコウモリの仮面がほしいよ〜。期待しています。

（神奈川県／匿名希望・13歳）

A それでは御要望にお答えしよう。

白の導師や黒の導師は別に居る場所が決まっているわけではないので、歩き回っているうちに必ず会えるはずだ。まあ会いにくいのはたしかだけどね。

あとちなみにコウモリの仮面は黒の導師が持っていることがあるよ。

●黒の導師登場だ。お前なんか白の魔球でやっつけてやる〜

覇邪の封印

ものすご～く悲惨な変てこパスワードなのだ

変てこなパスワードを2つ見つけました。

まず「ASCII ASCII……」と何度も「ASCII」を入れると、仲間は全員そろっていて魔法のアイテムがほとんどある。お金は10万ちょっとで、まじない師、アルゴの船がある。しかしキャラクタの状態がすご～く変です。

もう一つは、「SSS……」と最後まで「S」を入れると、お金、アイテム類は全て0で自分1人でアギャーマの前に出現するのですぐに死んでしまうでしょう。

メディアが透明人間になっちゃったし～。トレモスは死んでるし

アギャー。目がさめたらアギャーマの前なんて。悲ピーよ～

（熊本県／松尾伊一郎・15歳）

☆役には立たないけれど、1度ぐらいためしてみてもおもしろいかもしれない。

プレイボール

リリーフ起用できみも監督気分になれる／

リリーフ投手の出し方を教えよう。

自分が守備の時、バッターがかまえる前にジョイスティックのⒶⒷボタンを同時に押して、RかLを選ぼう。Rは右投手、Lは左投手だよ。

（大阪府／中嶋昌幸・14歳）

☆同じ事をバッターの時にすると代打が出せるよ。

私ピンクのサウスポーみたい

ガーディック

サウンドテスト画面へ行く隠しコマンドだ

電源を入れてしばらく待って得点ランキングの画面になってから、カーソルキーを左右左右左右と押せばいいんだ。

（山形県／いかの足・15歳）

カーソルで選んでスペースで実行。ESCで抜けられるよ

軽井沢誘拐案内

Q 今、非常に行きずまって悩んでいます。

第5章で別荘の近くにあるペンションにいる小田さんからどうやったらはしごを貸してもらえるのでしょうか？

（神奈川県／渡辺孝彰・13歳）

A 小田さんからはしごを借りるのはすご～く簡単なのになぁ。

はしごを借りるには、小田さんにはしごをことを聞いて、その要望に答えればいいのだ。

小田さんのお願いってなんだ

Q 第5章でどうやって地下室に入るのですか？たぶん書斎からだと思いますが、どうすればいいのですか。あと必要なアイテムも／

（青森県／大岡青日・13歳）

A 地下室への入り口は君の推測どおり書斎にある。部屋の隅々まで調べよう。本棚が怪しいかな。

第5章で必要なアイテムは、写真、新聞紙、カギ、クラブ名簿、ライター、タバコ、葉っぱ、書類。以上かな。

アイテムはすべて小田さんに見せて情報を得る必要があるよ。

書斎の特に本棚のあたりをすべて押してみよう。そうすると……

Q 第5章で、古い新聞と、クラブ名簿のある場所がわかりません。いったいどこにあるのでしょう。ほとんど画面全体を調べたのですが見つかりません。くわしく教えて下さい。お願いします。

（兵庫県／高田賢吾・12歳）

A 古新聞は、別荘の一階の左側の部屋にある。部屋へは家の外からしか行けないのだ。

クラブ名簿のほうは、書斎のカギのかかった、ほらあそこ。これでもうわかったよね。

この部屋の中には、古新聞と写真がある。隅々まで調べるように。

Q 第6章のドラゴンのアジトへ行ったんだけど、スタミナ回復の池のそばにある湖にいる男は倒せないのですか。それと、3人の男が守っている宝の箱は取れないのですか。

あと池を見ているだけの男は倒せないのですか。教えて。

（広島県／村上竜二・16歳）

A まず、回復の池の近くの湖にいる男は、倒せるけどかなり自分が強くなってからだ。

次に宝を守っている3人組は倒せないのだ。

最後に池を見ている男は倒せないが重要な情報を持っている。

この男と3回戦ってから話しかけてみよう。いい情報をくれるぞ

ガーディック

Q ランダーに触れると、パワーと引き替えに、バリアーか2UPか2万点ボーナスをもらえるような表示になりますが、そこで2万点ボーナスを選んでも、2UPします。なぜですか？

（千葉県／高野直樹・12歳）

A このゲームは1万点と2万点になったときにそれぞれ1UPするようになっているんだ。だから2万点をもらうといっぺんに2UPしてしまうんだ。それじゃ2万点ボーナスのほうが、絶対得かというとそんなことはない。高得点になると、1UPする得点の間隔が2万点ずつになるので、だんだん1UPしにくくなるからね。

ドラゴンスレイヤーⅣ

BGMセレクトで好きな音楽を堪能しようぜ

＊とSELECTを押しながら電源を入れよう。そして、家の中で右の写真の場所に手を持っていきZかSHIFTを押すとBGMが変わっていきます。

（埼玉県／塩原利夫・16歳）

こんかいは おんなのこVERSIONは ありません そのかわり・・・

ロマンシアの時は女の子バージョンになった。ドラスレⅣは……

なんとBGMが全部聞けるのだ。遊び心がとってもうれしいね

ドラゴンスレイヤーⅣ

イタァ～イさかさつららもこれで大丈夫だよ

さかさつららの上に乗っても、ダメージを受けない方法を見つけました。やりかたはとても簡単です。

さかさつららの上に乗ったら、カーソルの上と行きたい方向を同時に押すだけ。ジャンプも可。

（愛知県／丹羽宣之・？歳）

☆つまり行きたい方向のななめ上にキーを入れればいいわけ。

ぱしっ。さかさつららの上に落っこちたよ～。でも痛くないモン

ドラゴンスレイヤーⅣ

シールドのほしい人はセリナ姫に会おう！

シールドが見つからず、デカキャラに苦戦している人のためにシールドのありかを教えます。

まず、1匹目のデカキャラを倒し、クラウンを手に入れ、そのクラウンを持ってロイアスで地下迷宮に入る。

そしてアイテムをクラウンにセットして、金髪のセリナ姫の下の立ち、方向キーの上を押す。

そうすると今まで入れなかったSHOPに入れて、その中に95GPでシールドを売っている。

（愛知県／S．T．・14歳）

☆ナイスな情報だね。その他隠れSHOPなどあったら教えて。

金髪のセリナ姫の下に立って上を押すと

この閉ざされた店の前にワープするのだ

ドラゴンスレイヤーⅣ

Q いま私はとっても悩んでいます。ドラスレファミリーのマトックのある場所がわからないのです。

これがないとリルルのエリアへいつまでもいけません。どうかある場所を教えてください。

（東京都／セリナ・14歳）

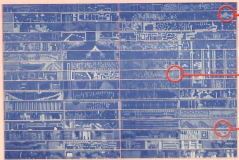
十字軍のあにさん、グローブのありかを教えてくだせえ。

（千葉県／林進一郎・13歳）

ポチのクラウンはどこ？

（神奈川県／土原英嗣・13歳）

A ドラゴンスレイヤーⅣの質問は、やはりアイテムの場所を教えてほしいというものしかないんだけど、アイテムの場所をみんなにわかるように説明するのは難しいのでマップで場所を示すことにした。

行きかたは、9月号のP28～29の完全攻略地下マップを見ながら自分でいろいろ試してみよう。アイテム捜しがこのゲームの楽しみなんだからね。

お魚さんの尾っぽの近くにあるんだけど、入口は頭の上なんだ

クラウンってとっても入り組んでいる場所にあるんだもん

マトック

さかさつららの連続でまるで針地獄だ。え～ん痛いよ～

※自分で見つけたアイテムも書き込もう！

ゲームをあげちゃう人……ドラスレⅣのシールドについて教えてくれた、愛知のS・Tくん

エイリアン2

隠れワープ部屋発見／ステージ1へ逆戻り

とーとつですが、スクウェアのエイリアン2で、ワープステージなるものを発掘しましたので報告いたします。

ステージ2の中間よりちょっとあとのドアが4つ連続で並んでいるところで、ドアを通りすぎて壁に向かってジャンプをすると、WARPとかかれた部屋に出る。この部屋で、2つのドアのうち左に入るとステージ1へ、右に入るとステージ3へと飛んでしまう。

（京都府／野々口功一・？歳）

☆1面に行くには便利だね。

このドアのところまでこよう

ジャンプをして壁に入りこむと

こんなところに出てしまった

スーパーレイドック

ネッシー登場で、ステージクリアが簡単だ

白鳥と言う人もいるこのキャラは何

ステージ7で海の右側のほうを対地ミサイルでひたすら撃つとネッシーが登場し、ステージ最後の火山の爆発がすぐに止まってしまうのだ。

（秋田県／さらみくん・13歳）

☆ネッシーでラッキーしない？

ガルフォース

レベルが11、機数が9強力隠しコマンド

あのガルフォースで隠しコマンドを発見しました。

1と5と0のキーを押しながら女の子を選んでスタートするだけです。レベルが11で始まり残り機数が9あります。

（静岡県／松井知也・15歳）

☆これで最初っからとっても楽しめるぜ。

最初からパワーアップしてあるから、戦いはすご～く楽だなぁ～

ウイングマン2

Q アイテムを全部そろえてからポドリムスに行ったんですが、研究所でつまっちゃったんです。

カギ穴が岩のすきまにあるんだけど、うまくいかなくて困っています。どうしたらいいのでしょうか？　教えてください。

（広島県／山本晋・？歳）

A 研究所の壁を調べると鍵穴らしきものが見つかる。この穴に使えそうなものといったらハリガネぐらい。

しかし、ハリガネはそのままでは使えないのである。

このハリガネ、実は形状記憶合金でできているのだ。

ここまで言えばわかるよね／

この研究所の壁には鍵穴があるらしい。ライター持っている？

夢大陸アドベンチャー

Q やっと23面までいったと思ったら、あっけなく死んでしまいました。最初からやったら何分かかるんだと思っていたら、コンティニューがあることを聞きました。でもやりかたは教えてもらえませんでした。どうか教えてください。

（神奈川県／元祖日の丸・12歳）

A う～ん。そこまで行って死んでしまうとはとても悲しいものだ。君の為に教えてあげよう。

ゲームを始める前のレベルを選択するところで、「KAZUMI」または「NORIKO」とキーを押して、スタートすればいいんだ。「NORIKO」でコンティニューするとアイテムもなくならないのでとっても便利だ。

ほらほら、見て。コンティニューできたよ

するどい質問とすごい情報大募集

といったようなわけで、今回は充実の6ページでした。

今後もますますおもしろいページにしたい。それには、君達のお手紙だけが頼りなんだ。

コマンドやパスワード、その他のいわゆるウル技などの新発見をして、自慢したくてたまらない君は「ゲームのぞき穴」のコーナーまで。AVG、RPGに限らず、どんなゲームで受け付けています／　相談事は「通り抜けできます」のコーナーまで、お手紙を出してね。

宛先は、〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「ゲーム十字軍」のそれぞれのコーナーまで。

ところで、採用者への謝礼だけど、いろいろ考えた結果、情報のスゴさによって、差をつけることにしました。とってもスゴい情報にたいしては、希望のゲームをプレゼント。その他の人には特製テレホンカードをあげる。そして、質問を送ってくれた人は、その答えがプレゼントということね。

ゲームをプレゼントしちゃう人は毎月このコーナーの欄外で発表します。

どしどしおたより送ってね～

ゲームをあげちゃう人……このページには該当者なし

情報を手広く受け付けています! FAN

STRATEGY(ストラテジー)というのは戦略とか戦術を意味する名詞。そういうわけで、ついにシミュレーションゲームの情報公開コーナーができた。第1回は、大戦略の戦略募集に送られてきた長大なレポートと、信長の野望 全・国・版の戦略募集に送られてきたちょっと暗めの戦略を公開!

大戦略

Last War(ラスト ウォー)数々の戦略、戦術を駆使してのジックリ作戦64ターン勝利までの全記録

50ページ

➔Last Warのイラストマップ

当選者発表

●8月号ソフトプレゼント当選者⑤/No. 9「聖飢魔IIスペシャル」=〈東京都〉青柳仁〈奈良県〉高木和哉〈愛知県〉松浦圭一郎〈埼玉県〉本田充〈福井県〉西村彰宏〈茨城県〉浜口剛〈神奈川県〉小澤健太郎〈島根県〉青木良之〈愛知県〉神戸正徳〈大阪府〉河合孝之●8月号F・F・Bプレゼント当選者①/「うっていぽこ・ノート」=〈京都府〉大久保智史〈宮城県〉内藤俊〈神奈川県〉安田悟〈鳥取県〉宮脇隆徳〈兵庫県〉楔野泰資〈埼玉県〉大野晴美〈秋田県〉大越生広〈兵庫県〉木下秀子→

STRATEGY

長宗我部元親(土佐)で旗上げ。四国、九州を暗殺を駆使して統一し、一気に北上する。暗殺から始まる全国統一

☞58ページ

情報募集

■募集内容／キミの編み出した戦略や戦術、ちょっと風変わりなプレイ法など、MSX／MSX2版のシミュレーションゲーム(三国志、信長の野望 全・国・版、大戦略など)の情報を大募集／
■応募方法／市販のレポート用紙などに自由に表現してください。ただし、編集部で実験できるように、データは詳しく正確に／
■送り先／105東京都港区新橋 4 -10- 7 TIM MSX・FAN FAN STRATEGY係まで。ゲーム名も明記してください／

大戦略

Last Warマネー50でのジックリ作戦による最少ターン勝利までの記録
広島県　倉 康子さんのレポート

レポート用紙33枚におよぶ大戦略日誌。全部読むのもおもしろいけれど、途中で疲れてしまいかねないので、おもな戦略や戦術の部分にはマークを付けておいた。

戦略 基本戦略は、①Last Warは当初からブルー国の都市数が少なく、レッド国は多い。しかもブルー国の周辺には中立都市もなく、また、取れそうなレッド国の都市もない。つまり、生産力はかなり長期にわたってブルー国は不利、圧倒的に不利である(マネーを50にしてあるので、生産力が均衡するのは終盤のみ)。
②ブルー国からレッド国への近いほうの道のり(南下している道の周り)には、森、山岳がまったくない。つまり、地形効果が生かせないのである。したがって、ここでレッド国と消耗戦をやるのでは勝ち目がない。
③よって、早期に島へ渡る3本の橋(道路)のうち、2本(左と中央)を安価なコストで生産できる輸送トラックや歩兵などを使って封鎖し、大陸の東のほうでは地形効果のある山岳地帯で有利に戦いながら、態勢を整えて島の左半分をとるようにする。とれれば、勝利がみえてくる。
④この間、生産力の高いレッド国は航空ユニットを生産してくるので、あらかじめ対空部隊を攻めて来そうな部分に配置。

では、ターン1から開始。

ターン1			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$1500	3	1
レッド国	$1500	14	3

■生産する位置

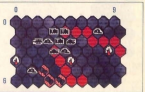
生産
輸送トラック3部隊
歩兵4部隊
イロコイス1部隊
装甲車2部隊

歩兵は1部隊のみ大陸東部の山岳地帯へ送る予定。

そのほかはすべて南下してレッド国の島近くの中立都市を目指す。

装甲車は敵の進撃を食い止めるのに使う。足が速くて安いの

■勝利への流れ

1 大陸
歩兵と輸送トラックのみが島の左へ進攻すると、敵はほとんどこのほうへおびき出される。

2 封鎖 大陸
橋の上に装甲車、イロコイス、輸送トラックなどを置き、圧倒的に優勢な敵の進撃をとめる。

3 大陸
敵航空兵力を壊滅させる(ローランドのほうが効果的。敵の地上兵力が進攻することがないので、ゲパルトは不必要)。

4 大陸
橋を封鎖して態勢を整える。敵航空兵力にローランドで対抗しているうちに、レオパルド、ヒューイコブラなどを生産し、部隊が完備したら島の左から侵入する。

5 大陸
生産力上昇とともに左から反撃(大陸側の都市は全て奪取できれば生産力も高くなれる)。

当選者発表
●8月号F・F・Bプレゼント当選者②／〈福岡県〉大崎政樹〈岐阜県〉長屋文人〈広島県〉六郎真吾〈茨城県〉小谷薫〈三重県〉土岐忠〈神奈川県〉荻原邦明〈神奈川県〉高橋宏彰〈愛知県〉安井寛展〈鳥取県〉權俊志〈鹿児島県〉藤崎誠〈広島県〉原田敏之〈静岡県〉赤堀良介／「スーパーレイドック・ポスター」＝〈大阪府〉由水友浩〈福島県〉金光剛〈兵庫県〉植木満吾〈静岡県〉大須賀敏亨〈岐阜県〉高田善史／「カリオストロの城・下じき」＝〈栃木県〉有路雅行〈岩手県〉浅井義男←

ターン2

国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$ 500	3	1
レッド国	$1600	14	3

戦術 ①都市(7, 1)の歩兵は、先に輸送トラックを移動させておいてから乗員する。そのほうが早い(歩兵は3ヘックス進めるので、できればそこまで輸送部隊をもっていく)。

歩兵が歩いて乗れるところまで移動させておく!

戦術 ②都市(1, 5)の歩兵もイロコイスを先に移動させてから乗員する。

③①で輸送トラックに乗せた歩兵は東に広がる山岳地帯へ。そのほかはすべて島へ向かわせる。

先にイロコイスを動かしてから歩兵が乗る。基本戦術

生産
イロコイス1部隊
歩兵1部隊
　歩兵は工兵よりも足が速く安いので、もっぱら歩兵を使う。

ターン3

国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$ 489	3	1
レッド国	$1812	14	3

①歩兵を乗せた輸送トラックを山岳へ。
②そのほかは島へ向けて進める。
生産
装甲車1部隊(首都の左下に生産する)

ターン4

国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$ 547	3	1
レッド国	$1786	14	3

戦術 ①輸送トラックから歩兵を降ろす(次のターンで占領できそう)。

歩兵が次のターンで歩いて都市をとれるところに降ろす!

②ブルー国の装甲車2部隊は島の中へ移動する。
生産
補給車1部隊
装甲車1部隊
敵の動向
①レッド国のゲパルトが1部隊、大陸と島をむすぶ中央の橋の上まで来ている。
②中央の橋上まできていたゲパルトが、Uターンして、島の西部へ向かう。その他の部隊も全て島の西部へ(シメシメ/)。
③大陸側の中央部の中立都市(18, 24)へイロコイスから歩兵部隊を降ろす。

ターン5

国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$ 400	3	1
レッド国	$1742	14	3

①中立都市(8, 20)と(10, 19)を占領する。
②イロコイスでレッド国の都市(7, 25)の右側まで行き、歩兵を都市上に降ろす。
③用済みの輸送トラックは、1台は大陸側右へ移動、もう1台は西の橋の付近におく。
④初戦闘。装甲車2部隊で敵ゲパルトを攻撃。ここでは敵をひきつけて徐々に後退させる方針。
生産
装甲車1部隊
敵の動向
①大陸側の中立都市(18, 24)を占領する。

ターン6

国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$ 558	5	1
レッド国	$1875	15	3

①レッド国都市(7, 25)を占領する。
②敵ゲパルト1部隊を全滅させる。

戦略 **現在の方針**
　当分はできるだけ敵の部隊を島の西側へ引きつけておく必要がある。

③輸送トラックが山岳部分へようやく到達。中立都市(28, 8)へ歩兵を降ろす(次ターンで占領可能)。
④敵は島側にレオパルド5部隊、ゲパルト4部隊あり。
生産
ローランド1部隊

戦術 ⑤将来攻めてくるであろう敵の航空ユニットに備えて、ローランドを作る(終了までにA−10、F−16各5部隊を壊滅させた)。

敵の動向
①中立都市(33, 35)を占領。
②レオパルド2部隊、ゲパルト4部隊という大部隊で島の西部へ攻撃をかける(そのほかレオパルド4部隊、装甲車1部隊が控えている)。

ターン7

国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$ 564	6	1
レッド国	$1817	15	3

①山岳部入口の中立都市(28, 8)を占領する。
②大陸側の空港(15, 19)を占領する。
③敵の都市を占領すべく、歩兵部隊前進。現在、この島にいる味方部隊はほとんど全滅の予定。

戦術 ④中央の橋を封鎖すべくイロコイスを橋の横へつける。さいわい6ヘックス以内には対空部隊なし。

レオパルドや装甲車用のディフェンスアイテム!

生産
装甲車1部隊
敵の動向
①大陸部(右側)中立都市(35, 37)を占領。

ターン8

国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$ 829	7	2
レッド国	$1955	16	3

①島の左側の部隊はかなり被害をうけ、敵の圧倒的優勢にくらべて心もとないが、もともと犠牲部隊なのでやむなし。
　島の左側の部分には、敵のゲパルト4部隊+レオパルド2部隊もあるが、味方は装甲車1部隊+輸送車トラック1部隊+歩兵1部隊が残るのみ。

戦略 ②歩兵部隊でレッド国の都市(9, 30)を占領する。この部隊は今のターンで消滅させられよう。しかしよくやった(敵の引きつけとしばらくの間の都市占領効果は残る)。

戦術 ③左側の橋を封鎖すべく歩兵部隊を橋の上におく。

④中央部の橋もイロコイスによって封鎖。しかも、前のターンで輸送トラックに敵の歩兵を攻

撃させたため、敵の歩兵が都市から引きあげ、敵輸送トラックに乗ったため、幸運にも都市に味方の兵員を降ろせた。

戦略方針の第1目標は
完全に達成された／
"左と中央の橋の封鎖"

生産

装甲車2部隊
歩兵1部隊

敵の動向

大陸右側の中立都市(34, 29)に歩兵を降ろす。

島の都市にある味方の歩兵ユニットを消滅させる。

戦力比較

ターン8を終了した時点で敵と味方の兵力は次のとおり。

兵器名	ブルー国部隊数	レッド国部隊数
イロコイス	2	1
レオパルド	0	10
装甲車	5	1
ゲパルト	0	4
ローランド	1	1
補給車	1	0
輸送トラック	2	3
歩兵	5	4
合計	16	24

圧倒的に敵が有利だが、島の外側にいるのは、歩兵3部隊、輸送トラック2部隊、イロコイス1部隊の計6部隊にすぎない。

ここでしばらく当方の態勢を整備する。その間橋上ではこぜり合いが続くことになる。

ターン9			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$ 667	8	2
レッド国	$1738	15	3

①大陸側のレッド国に占領された都市(18, 24)を、ブルー国が逆占領する。ここは、敵の進軍を止めるための重要な補給基地になる。
②都市数の多い敵国は、いずれ資金が多いため航空兵器を生産してくる。そのため対空兵器を用意しておきたい。

生産

ローランド1部隊

敵の動向

封鎖のため左側の橋上においた歩兵に対して、敵レオパルド(7ユニット)が攻撃する。

島の左側に味方の装甲車(3ユニット)が残っているため、依然として部隊の進出あり。

大陸右の中立都市(34, 29)は占領される。隣接空港(34, 30)へも歩兵が降車。

ターン10			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$ 819	9	2
レッド国	$1794	15	3

戦術 ①封鎖用に置いたイロコイスの燃料が少なくなったので、やむなく歩兵に変える。

味方のユニットをいくつか用意し、燃料切れや敵の攻撃で少なくなったら順に交代させる。弱小部隊でも3部隊くらいあれば封鎖可能。

戦術 ②左側の橋を封鎖していた歩兵が傷んだので、装甲車と交代。敵の攻撃部隊をうまく味方の装甲車などで減少させれば、味方の歩兵などと交代した場合に持続できるターンが多くなる。

たとえば敵レオパルドが2ユニットなら少なくとも歩兵でも5回以上は持つということになる。ちなみに、敵は損害を受けない限り、より強力な敵攻撃部隊と交代できる状態にあっても交代しない(たまには、弾薬が切れていてもどかない)。

生産

装甲車2部隊(うち1つは山岳地帯へまわすので、都市(7, 1)に作る)

敵の動向

①島に残存する味方の装甲車を掃討する(ついに島の中の味方部隊は全滅した。しかし、よく敵を引きつけ、都市の占領には効果があった)。
②島の中に残ったブルー国側の2都市の1つ(7, 25)についに敵の歩兵が降りた。いずれ、この島の中の都市は再度すべてレッド側に落ちよう。
③レオパルドが1部隊のみ右側の橋から島の外へ出ていく。

ターン11			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$ 847	9	2
レッド国	$1819	15	4

①山岳地帯の出口のほうのレッド国に近い中立都市(35, 14)を占領する。
②装甲車を2部隊山岳地帯へ向かわせる。敵のレオパルドのくるのが早そうである。
③橋上はいずれも装甲車に交代する。

生産

装甲車2部隊

敵の動向

①大陸右側からレオパルドが1部隊迎撃に来る。そのほか、レオパルド1部隊、装甲車1部隊が島外を右側の橋から出ようとしている。
②ブルー国の都市(7, 25)は再びレッド側に占領される。

ターン12			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$ 735	9	2
レッド国	$2785	16	4

①輸送トラックで敵輸送トラックを攻撃。
②装甲車を4部隊山岳地帯へ送る。
③そろそろ敵が航空ユニットを生産し始めるもよう。

ローランドを3部隊はつけたい(3部隊のうち2部隊が攻撃、残る1部隊を補給にまわせれば完全)。

生産

補給が多く今回なし

敵の動向

①右側の橋から島外へ少しずつ敵部隊が出てきた(レオパルド3部隊、装甲車1部隊、輸送トラック1部隊、歩兵2部隊、イロコイス1部隊)。
②しかし、依然、島の左側へ行く部隊もみられる。

ターン13			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$1187	9	2
レッド国	$4010	16	4

①中立都市(38, 19)を占領する。しかし敵レオパルドが早いので、味方の装甲車がくるまでは持ちこたえないだろう。

生産

ローランド1部隊
輸送トラック1部隊

ターン14			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$1095	10	2
レッド国	$5099	16	4

戦術 ①ようやく装甲車5部隊が山岳地帯へ達する。山岳地帯が主戦場なら装甲車はだんぜんコスト安。山岳へ入れるため、地形効果が働き極めて有利である。

生産

ヒューイコブラ製造予定のため生産なし。

敵の動向

①ブルー国都市(38, 19)の歩兵は全滅させられる。
②中央の橋は味方のイロコイスとレオパルドの対峙でまったく変化なし。左側の橋は装甲車対レオパルドの形を長引かせすぎたため、装甲車が消滅した(交代用の装甲車があるので封鎖がとけることはない)。

アンケートハガキより ●8月号表紙／8月号表紙の銀の指輪ください。指のまわりは6㎝です。できれば金の指輪も……(大阪府・坂本恵子)⇨金の指輪は造ってありません。あと指のまわりが6cmというけれど、とてもサイズが合わないでしょう。だってオレの腕の付け根までスッポリと入ってしまうほどの大きさなんだもん。これじゃ、指輪じゃなくてギギの腕輪だぜ。今、この指輪はこれを作ったデザイナーの仕事場に飾ってあるのでプレゼントはできません。(あしからず・ともや)

③ブルー国の無防備の都市(35, 14)と(38, 19)へ敵の歩兵が降りる。
④ついに敵はA−10を作る。だいたい敵の飛行場の左上あたりを襲ってくる。

ターン15			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$1580	10	2
レッド国	$3103	16	4

①中立都市(35, 14)を占領しようとする敵の歩兵部隊(3ユニット)を装甲車で全滅させる。

生産
ヒューイコブラ1部隊
装甲車1部隊

敵の動向
①味方の輸送トラックをA−10が襲う。
②ブルー国都市(38, 19)を占領する(敵の都市数はこの戦いの中の最大である17に達した)。

ターン16			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$ 780	9	2
レッド国	$4353	17	4

①敵のA−10を残り3ユニットまで攻撃する(次ターンで消滅か?)。
②味方のいる対岸まで迂回して単独で来た敵装甲車を全滅させる。

生産
イロコイス1部隊
装甲車1部隊
歩兵1部隊

敵の動向
①再度A−10を生産する。
　お金がたまってきているため、敵は高額な航空部隊をどんどん作ってくるだろう。

ターン17			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$ 720	9	2
レッド国	$3841	17	4

①山岳地帯で小戦闘(味方の装甲車対敵のレオパルド)。
②A−10を全滅させる。敵の戦費の大部分は当分航空ユニットに費やされるはず(高価な部隊を作って御苦労さまです)。
③イロコイス、装甲車、ヒューイコブラいずれも山岳部分へ。

生産
　今回はなし

敵の動向
①中立都市(35, 14)に歩兵が降りる。

ターン18			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$1228	9	2
レッド国	$4828	17	4

戦術 ①中立都市(35, 14)に降りた歩兵を味方の装甲車でたたく。次ターンでは敵歩兵は撤退するだろう(敵の歩兵は降りた直後に味方のユニットを隣接させると、味方のユニットが消えない限り、都市を占領しない)。

生産
装甲車1部隊
　現在、島内の敵の大部隊は、レオパルド11部隊、ゲパルト5部隊、装甲車2部隊、ローランド1部隊、歩兵2部隊、輸送トラック1部隊、A−10が1部隊。
　しかし、島の外はレオパルド3部隊、イロコイス1部隊、歩兵1部隊、輸送トラック1部隊にすぎない。

ターン19			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$1311	9	2
レッド国	$6728	17	4

①対岸に飛来した敵のイロコイス1部隊とA−10を1部隊全滅させる。

生産
ヒューイコブラ1部隊
歩兵1部隊

敵の動向
①装甲車で攻撃した歩兵は山岳へ逃げる(都市を占領すればトクなのに、このへんはいまいち間抜け!)

ターン20			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$ 847	9	2
レッド国	$8064	17	4

　大戦闘なし

生産
装甲車1部隊
イロコイス1部隊

ターン21			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$ 703	9	2
レッド国	$9184	17	4

①ヒューイコブラがようやく山岳部へ到達する。

生産
装甲車2部隊

ターン22			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$ 721	9	2
レッド国	$10724	17	4

①山岳部で敵レオパルド2部隊全滅させる。
　小規模な戦闘ばかり。ヒューイコブラとイロコイス(乗員中)を山岳部へ。中央の橋でイロコイス燃料切れで歩兵とかわる。

生産
　補給が多く生産できず。

敵の動向
①F−16を生産する。

ターン23			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$ 787	9	2
レッド国	$9418	17	4

①山岳部で小戦闘

生産
ローランド1部隊

敵の動向
①F−16が中央の橋上の封鎖用のイロコイスを攻撃する。
②敵のイロコイスが燃料切れで墜落する。

ターン24			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$ 817	9	2
レッド国	$11318	17	4

①F−16をローランド2部隊で全滅させる。
②山岳付近の敵部隊はほとんど全滅。
③イロコイスからレッド側の都市(38, 19)に歩兵を降ろす。

戦略 次の戦略目標は残った橋のうち1つ(右側)を封鎖することである。

生産
　今回はなし。

ターン25			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$1229	9	2
レッド国	$10958	17	4

①大陸側には敵の補給車が2部隊のこるばかりになった。
②装甲車で最後の橋の封鎖に向かう。
③レッド側の都市(38, 19)を占領する。15ターンに敵に占領されて以来10ターンぶりに奪回した。

生産
ローランド1部隊
装甲車2部隊

敵の動向
①レオパルドが2部隊大陸へ出ようとする。

ターン26			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$ 861	10	2
レッド国	$12404	16	4

戦略 ①大陸側へ出ようとするレオパルドに装甲車2部隊をぶつけ、なんとか封鎖しようとする。
②大陸側には、敵部隊は完全にいなくなった。

アンケートハガキより
●プレゼントオ　雑誌などのプレゼントで、1回も当たったことのない私は不幸なやつでしょうか?　小学校のころからあっちこっちにハガキを出しているのに……。私の友人なんか、ハガキ1枚でMSX2当てちゃうし……。もう1人なんか16万もするコンポもらったり、海外旅行当てちゃったり……。うらやましいな。私はこんなにカッコよく、マジめで、心は神さまのような澄んだ心(ちょっとOVERかな)なのに。⇒

生産
装甲車１部隊

戦略　戦略方針の第2目標は達成された(橋を３つ封鎖)。大陸側の都市はすべてとれよう。その後部隊を整備して、いよいよ島の左から反撃だ／

敵の動向
①イロコイスが島から大陸側へくる。

ターン27			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$1005	10	2
レッド国	$13358	16	4

①レッド国の都市(34，29)にイロコイスから歩兵を降ろす。
②右側にかなりの部隊を集めてこの地域の制覇をはかる。

生産
　補給多く生産なし。

敵の動向
①イロコイスが島の外へ飛び出すのみ。

ターン28			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$1399	10	2
レッド国	$15158	16	4

①レッド側の都市(34，29)を占領する。

生産
レオパルド１部隊
ゲパルト１部隊

敵の動向
①イロコイスが飛び出してくる。
②F－16を生産する。

ターン29			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$ 859	11	2
レッド国	$13924	15	4

①空港(34，30)を占領。
②レッド国都市(33，35)にイロコイスから歩兵を降ろす。

生産
レオパルド１部隊

戦術　今回でようやく30ユニットがそろった。今後は質の向上で、レオパルドを増やしていく。

敵の動向
①F－16で大陸の中央部にいる歩兵を攻撃する。

ターン30			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$ 911	11	3
レッド国	$15255	15	3

①レッド国の都市(33，35)を占領する。
②F－16を全滅させる。
　もっか味方のユニットのレベルは、ローランドでCクラス１部隊、Dクラス１部隊。装甲車でDクラス１部隊である。ほかはEクラス。

敵の動向
①F－16を生産する。

ターン31			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$1446	12	3
レッド国	$13352	14	3

①レッド国の大陸側に残った最後の都市(35，37)を占領する。これで島に残っているブルー国の都市と併せて、都市数は計13となる。数では並んだが、レッド側はマネー100に対して、ブルー側は50なので、まだ経済力は毎回650の差になる。
②レッド国のイロコイスを全滅させる。

生産
レオパルド１部隊

敵の動向
①島の右側にいたイロコイスをF－16で攻撃。イロコイスは全滅した。

ターン32			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$1000	13	3
レッド国	$13217	13	3

①敵のF－16とイロコイス2部隊を全滅させる。
②島の左側も敵が新規に補充部隊を送らないので、敵部隊がいなくなってきた。

生産
レオパルド１部隊

敵の動向
①島の左側が弱体化しているのに放置したまま。

ターン33			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$ 941	13	3
レッド国	$12432	13	3

生産
　なし。補給にかかりすぎ。

ターン34			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$1369	13	3
レッド国	$13921	13	3

①西の橋付近に敵影なし。
②東の橋から装甲車2部隊を侵入させる。

敵の動向
①東から侵入した味方の装甲車2部隊を壊滅させる。東よりに部隊が集まる。
②イロコイス2部隊が大陸に侵入してきた。

ターン35			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$1115	13	3
レッド国	$13693	13	3

①西の橋から島へ侵入。
②ゲパルト１部隊、ローランド１部隊、ヒューコブラ2部隊を西のほうへ移動させる。右側の橋からは防御力が大きくて侵入が難しい。

生産
イロコイス１部隊
補給車１部隊
歩兵１部隊

敵の動向
①歩兵、イロコイスを生産する。西側への移動はない。

ターン36			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$1309	13	3
レッド国	$14833	13	3

①レッド国都市(7，25)を奪回する。ようやく占領都市数で敵を上回る。しかし、敵の生産力は100×11+300=1400（都市数には首都も加えられているから)に対して、味方は50×13+300=950で、まだかなりの差である。
②島の左側部分を占領すべく主力を島の左へ移動させる。
　態勢が整えば、総攻撃を開始する予定。

生産
レオパルド１部隊

敵の動向
①大陸の右側部分へイロコイスが攻撃してくる。イロコイス同士の戦いなので双方たいした被害にはならない(乗員中の味方のイロコイスは2ユニットの被害だった)。しかし、ローランドが2部隊いるのでただちに反撃できるだろう。
②A－10を生産する。

ターン37			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$1313	14	3
レッド国	$14095	12	3

①大陸右側へきたイロコイスを2部隊全滅させる。敵のA－10は都市の歩兵を襲うはずだがどうか？

生産
レオパルド１部隊

敵の動向
①イロコイスを生産する。

ターン38			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$1412	14	3
レッド国	$14941	12	3

①味方の歩兵を襲ったA－10を全滅させる。攻撃部隊を左側へ移動させる。
②右の橋と中央の橋の部隊を最小限まで減らす。
③生産が少ないので、Rateは111%にまで低下している(生産が少ないほどRateは低くなるようだ)。

敵の動向
　大きな変化なし。

アンケートハガキより
●(前ページからの続きなのだ！)／今年に入ってもう３回もフラれちまったし、人間って悲しい生き物やね……。(長崎県・佐藤弘幸)→そう悲観しちゃいけないな。まだ高校１年だろ。たかが、プレゼントが当たった当たらないで……まぁ運なんだけどね……ちなみにオレは小学校のとき、ガラモンのソフト人形と「がんばれロボコン」のロボブーの超合金が当たったことがあったな。それは、まぁ置いといてぇ。早くいい女の子、見つけろよ。(ともや)

ターン39			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$2188	14	3
レッド国	$14333	12	3

レッド国の部隊は、レオパルド13部隊、ゲパルト4部隊、ローランド2部隊、装甲車2部隊、補給車2部隊、輸送トラック3部隊、歩兵2部隊、A－10が1部隊、イロコイス1部隊の計30部隊。

これに対し、島の西側にいるブルー国の部隊は、レオパルド7部隊、ゲパルト1部隊、ローランド1部隊、装甲車2部隊、補給車1部隊、歩兵2部隊、イロコイス1部隊、ヒューイコブラ2部隊の計17部隊という状態である。

①イロコイスが敵の都市に到達できる距離にきたところでいっせいに攻撃する。もっか島の西部には敵はゲパルト1部隊がいるだけ。

生産

目下部隊数が30になっているために不可。このため、島の中央と右で歩兵を1つずつ全滅させることにした。

敵の動向

①A－10が歩兵を攻撃、全滅させる。当方の思うつぼ。
②イロコイスが右側へ移動してくる。

ターン40			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$2782	14	3
レッド国	$15446	12	3

①A－10を全滅させる。イロコイスは3ユニットほど残った。
②いよいよ左側から総攻撃にうつる。まず中央の橋上のレオパルドを味方のヒューイコブラ2部隊で全滅させ、都市(15, 19)のゲパルトを装甲車でたたく。

また、都市(19, 29)にいるゲパルトは中央の橋から進攻した装甲車2部隊で攻撃する。
③島の左側の確保を狙う。

生産

レオパルド1部隊

敵の動向

①中央の橋から突入した装甲車、イロコイスは全滅するが、カバーの役は十分果たす。
②F－16を生産する。

ターン41			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$3028	14	3
レッド国	$13408	12	3

①レッド国都市(15, 29)を占領する。
②敵のレオパルド1部隊をヒューイコブラで全滅させる。
③敵のゲパルト2部隊を装甲車で全滅させる。

生産

レオパルド2部隊

敵の動向

①イロコイス1部隊とレオパルド3部隊などを生産。

ターン42			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$2487	15	3
レッド国	$12229	11	3

①レッド国都市(14, 32)を占領する。
②F－16を全滅させる。

生産

レオパルド2部隊

敵の動向

①島中央部で戦闘続く。F－16を生産する。

ターン43			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$2101	16	3
レッド国	$8735	10	3

①レッド国都市(19, 29)を占領する(これでブルー国の生産力は1100になった。ようやく生産力で敵と対等になってきた)。
②レッド国空港(13, 33)を占領する。

生産

レオパルド2部隊
装甲車1部隊

敵の動向

①F－16で大陸右側のイロコイスを襲う。中央部激戦／

ターン44			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$1212	17	4
レッド国	$8719	9	2

①敵F－16、イロコイスを全滅させる。

生産

レオパルド1部隊

敵の動向

①イロコイス生産。

ターン45			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$1356	17	4
レッド国	$9468	9	2

①レッド国空港(15, 28)を占領する。

生産

今回はなし。

敵の動向

①A－10を生産。

ターン46			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$1541	17	5
レッド国	$5948	9	1

①A－10とイロコイスを撃墜。
②島中部で敵レオパルド2部隊を全滅させる。

生産

装甲車1部隊

補給が多く、新規生産がなかなかできない。

ターン47			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$1250	17	5
レッド国	$5010	9	1

①島中部で激戦。ヒューイコブラ1ユニットに減る。危うく全滅するところだった。

生産

まだ生産できない。

ターン48			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$1967	17	5
レッド国	$4090	9	1

①レオパルド2部隊全滅させる。島中部で戦闘つづく。

生産

できない。

敵の動向

①味方レオパルド1部隊全滅させる。
②A－10生産。敵はイロコイスを除く最後の航空部隊の生産である。これ以後生産力が落ちたため航空部隊の生産なし。

ターン49			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$2001	17	5
レッド国	$2070	9	1

徐々に島の中央部へ向って進撃する。ヒューイコブラ(1ユニット)の補給は高くつくのでとりやめ。敵首都まであと3ヘックス。残ったヒューイコブラを対空兵器にやられないよう利用していく。

敵の動向

①A－10は大陸側右のイロコイスを襲う。島では味方のレオパルド3部隊全滅する。

ターン50			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$1281	17	5
レッド国	$1319	9	1

島の右には敵影が少なくなった。次のターンでは中へ侵入できる。
①A－10とイロコイスを各1部隊全滅させる。最後のA－10だった。

現在の敵部隊は、レオパルド11部隊、ゲパルト4部隊、装甲車2部隊、ローランド2部隊、輸送トラック2部隊、補給車1部隊、歩兵1部隊、イロコイス1部隊の計24部隊。

これに対し、味方は28部隊。島の内部にいるのは、レオパルド7部隊、装甲車3部隊、ローランド2部隊、補給車1部隊、歩兵2部隊、イロコイス1部隊、ヒューイコブラ2部隊の計18部隊である。

敵の動向

島の中央部で激戦つづく。

アンケートハガキより

●ジョイ・スティック考／ジョイ・スティックのBボタンの押し方を教えてください。反応がしません。(東京都・湯田吉充)⇒まず考えられること。キミのジョイ・スティックが壊れている。もう1つ考えられること。キミはセガマークIII専用のジョイ・スティックを使ってないかな。マークIII専用のジョイ・スティックをMSXで使うとBボタンが作動しなくなるんだ。逆にMSX用のジョイ・スティックをマークIIIで使うとAボタンがダメになるのだ。(ともや)

ターン51			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$1256	17	5
レッド国	$1131	9	1

①イロコイスを撃墜する。
②中央部激しい消耗戦。ダメージ大きいものは順次後退して回復をはかる。

上杉謙信の車がかりの戦法と同じ。新手と入れ替えて戦う。
都市
補給
攻撃
退避
レベルは上がるし、ユニット数の多いほうが有利だから！

③イロコイスに乗員し、新たな都市の占領をはかる。

生産
レオパルド1部隊

敵の動向
島中央部で激戦つづく。敵の部隊数が徐々に減少している。

ターン52			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$1198	17	5
レッド国	$1328	9	1

島中央部で戦闘つづく。順番に交代して戦うため、徐々に訓練度が上昇する。もっかの訓練度はつぎのとおり。
レベルA……ローランド2部隊（大陸右）
レベルB……ヒューイコブラ1部隊
レベルC……装甲車1部隊（大陸右側）、ローランド1部隊（大陸右側）
レベルD……装甲車2部隊、ローランド1部隊、レオパルド1部隊、ヒューイコブラ1部隊

生産
なし。補給が多く資金余裕できず。

敵の動向
①あいかわらず、大陸右側へイロコイス飛来する。はっきりいってカモ。

ターン53			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$1320	17	5
レッド国	$1154	9	1

激戦つづく。

生産
補給がいそがしく生産なし。

ターン54			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$1418	17	5
レッド国	$1267	9	1

①レッド国都市（26，37）へ歩兵を降ろす。支援のため島の右側から装甲車3部隊を送る。

生産
装甲車1部隊

ターン55			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$1212	17	5
レッド国	$1143	9	1

①都市上の歩兵は2ユニット残る。レッド国都市（26，37）を占領する。

生産
なし。

ターン56			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$1224	18	5
レッド国	$1231	8	1

激戦続く。
①レッド国都市（23，29）を占領。

生産
装甲車1部隊

敵の動向
①敵部隊の残りは、レオパルド2部隊、ゲパルト3部隊、装甲車1部隊、ローランド2部隊、イロコイス2部隊、輸送トラック2部隊、補給車2部隊、歩兵3部隊、の計17部隊となる。

ターン57			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$1306	19	5
レッド国	$1100	7	1

島の中央から東部にかけて、敵味方入り乱れての激戦が続く。

生産
なし。

ターン58			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$1430	19	5
レッド国	$ 957	7	1

激戦つづく。

生産
イロコイス1部隊
歩兵2部隊
歩兵が不足するのであわてて生産。

敵の動向
①ブルー国のヒューイコブラ全滅させる。

ターン59			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$1323	19	5
レッド国	$1228	7	1

中央部で戦闘続く。敵首都の回りを3ヘックス確保する。もう一息。

生産
イロコイス1部隊

敵の動向
①都市（26，37）を奪回する。

ターン60			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$1463	18	5
レッド国	$1034	8	1

敵のレオパルド、装甲車は全滅する。ゲパルト3部隊ほかが残っている。

生産
装甲車3部隊

敵の動向
①相変わらず、イロコイスが大陸側へ行く。

ターン61			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$1315	18	5
レッド国	$1111	8	1

①残敵が徐々になくなってきた。強力な地上兵力も少なくなってきたので、掃討（そうとう）を続ける。

生産
装甲車2部隊

ターン62			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$1531	18	5
レッド国	$1153	8	1

敵は5部隊に減少する。もう一息。歩兵部隊が全滅したので、首都を占領できないのが残念。

生産
装甲車1部隊

ターン63			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$1700	18	5
レッド国	$1097	8	1

敵に残ったのは4部隊のみ。

ターン64			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$2850	18	5
レッド国	$1438	8	1

①歩兵がようやく到着したが、今回のターンは占領できない。しかし、敵の残存部隊を0にできそうなので、そうすることにした。
②終了（歩兵をもう少し早く生産していれば1～2ターンほど早く終了できただろう）。

最終結果			
国の状態	マネー	都市	空港
ブルー国	$2151	18	5
レッド国	$1438	8	1

ブルー軍の最終訓練度	
レベル	部隊名とその数
エース	ローランド1部隊
A	ローランド1部隊 ヒューイコブラ1部隊
B	ローランド1部隊
C	レオパルド2部隊
D	装甲車2部隊 レオパルド5部隊 ローランド1部隊
E	装甲車5部隊 ローランド1部隊 ゲパルト1部隊 補給車記録なし 歩兵記録なし イロコイス記録なし

アンケートハガキより
●音楽関係ネタなのだ！／8月2日は大阪城で、渡辺美里のコンサートだ！　大学入試をあきらめて、オレは行くぞぉ～　（滋賀県・畑明宏）⇨いいなぁ。オレもいろんな人のコンサートに行きたいんだけど……1日1日生きていくのに精一杯で。ニューアルバム「BREATH」……聴いたよ。MISATOらしいアルバムだった。がんばってほしいなぁ、と思う今日この頃。（でも、電気とミント・ともや）

信長の野望（全・国・版）

敵国の兵力や国力を下げないでその国を手に入れられる。暗殺がもっとも合理的（？）な戦法なのではないだろうか？

福岡県　山田英徳クンの報告

レベル1でかんたんに全国統一する戦法が送られてきた。自国の回りにいる大名をつぎつぎに暗殺していくという、ちょっと暗めな戦法。編集部で何度か実験してみた結果、1日〜2日で全国統一できた。

送られてきた報告はつぎのとおり。

魅力とＩＱの値が100以上になるまでやり直さないとダメだ！

暗殺戦法とは

①旗上げは第43国の長宗我部元親。レベルはもちろん1。

②魅力、ＩＱの値を100以上にする（健康、野心、運はどうでもいい）。

③3〜4年は町の価値・民の忠誠度・民の財力をできるだけ上げ、金を300以上ためておく。

これは暗殺計画の舞台となる四国・九州・中国地区のマップ。四国と九州にいる武将のデータは写真を参照のこと。このマップではわからないことを付け足すと、九州と四国をつなぐのは第42国と第47国で、九州と本州をつなぐのは第45国と第39国

四国にいる武将データ

④回りにいる大名はアホばかりなので、忍者を雇って暗殺しよう／（金に余裕があったらどんどんやるべし。1年に1国はやりたい）。

順番は、41→40→44→42→47→49→50→48→46→45。

⑤暗殺した国は空白地になり、季節の終わりに入札があるので金300〜500をかけて自分の領地にしてしまう。

⑥この調子で四国と九州（龍造寺はたぶん暗殺できないので実力行使）を統一すればしめたもの。

⑦あとは41・45国に兵を500以上、金・兵糧を集め、この最前線を北上させればいい。

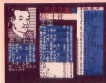
実際やってみる

というわけで、さっそく実験してみた。

まずは①〜②のやり方。シナリオの決定で2の50か国モードを選び、統治国の決定で第43国の長宗我部元親を選ぶ。大名の各能力の決定は魅力とＩＱが100以上になるまで、何回でもやり直す（魅力は100前後でいいが、ＩＱは109以上が望ましい）。

各能力の決定がちょっとめんどくさいくらい。かんたんにできる。

つぎの③は経験がものをいう。編集部でやってみたのは、つぎのような内政（これだと2年目からどんどん暗殺できる）。

1560年春……民にほとんどすべての金を施す
1560年夏……民にほとんどすべての米を施す
1560年秋……年貢を50%に改定する
1560年冬……民にほとんどすべての米を施す（2くらい残す）
1561年春……民にほとんどすべての金を施す
1561年夏……民に米を1だけ施す（ヒマなときは金や米を民に1だけ施すのが有効。魅力が1上がるし、忠誠度や財力も確実に上がる）

金が300くらいになるまで内政に励む。このくらいの経済力がついたら暗殺計画を始める／

忍者は10も雇えば十分。忍者の活躍で敵は大混乱してしまうのだった

暗殺に成功するとその国は空白地となる。あとは季節の終わりにある入札を待つだけだ

『三国志』記事 訂正とおわび

本誌9月号「三国志」の記事で一部誤りがありました。おわびして訂正させていただきます。●52ページ右下……「忠誠度向上」で「……金1万なら40あがるのだ。」の「金1万」は「金1000」の間違いでした。●53ページ……「代表的な14人」のうち、「甘寧」は「張飛」の間違いでした。●54ページ地図……17国の色は15国と同じ色です。●58ページ「シナリオ2」……「引き抜きやすい武将」のうち「許攸」の読み「きょちょ」は「きょしゅう」の誤りです。

1561年秋……堺の商人を呼ぶ。運よくいたときは、ほとんどすべての米を売る。運悪くいなかったときは、米を1だけ民に施したりする。べつに兵士の訓練をしてもいい。

といったところ。米が売れれば金が300以上になるはずだ。

ついに暗殺開始

金がたまったらいよいよ暗殺にかかる。暗殺は隣接する国(戦争可能国)でないと意味がないので、まずは報告どおり第41国の細川。忍者を10雇い暗殺させる。成功率はほぼ100%だ。これで第41国が空白地になり、季節の終わりに入札がある。これに金200ていどかければいい。

入札した国は次の季節から直轄地として統治できる。

この調子で第40国もつぎの年にはとれる。報告どおりにプレイしようとすると、問題はつぎの第44国で、ここはとったとたんに第42国の河野が攻めてくることが多かった。ここは順番を変えて、40→42→44と暗殺していったほうがいいようだ。

九州にいる武将データ

全国統一へ……

といった具合で、四国が統一できればしめたもの。第41国に兵を70〜80置いておき、残った兵力はすべて第42国に集める。

あとは龍造寺の動きに注意しながら、九州の大名を暗殺していけばいいのだ。

四国と九州を統一したら、報告の⑦を実行する。最前線の国ではどんどん兵を雇い、それ以外の国は金や米を最前線の国に送り続ける。

1〜2年で中国地区はとれるし、その2〜3年後には近畿〜北陸地区まで北上できる。このあたりで、逃げまわる徳川家康を追うのがたのしい(このころ、すでに織田信長がいなくなっていることが多いのだ)。

すでに敵はいない。破竹の勢いでどんどん北上するだけで全国は統一できる!

⇧つぎの季節が始まるまえに入札の誘いがある。ここで参加しないと暗殺の意味がない!

⇧入札には金200もかければ十分。ほぼ確実にとれる。金のムダ使いはしないように

⇧やはり入札できた。これでこの季節から第41国はプレイヤーの直轄地となるのだ!

THE LINKS INFORMATION PAGE

ヨーロッパをパソコン通信でラリーするのだ！

アメリカ編で好評だった『A1グランプリ』のヨーロッパ版だ。全国に散らばったユーザーが同時刻にいっせいにスタート。今回はその報告を。

遊・アクセスガイド
（リンクス内のイベント情報）

日付	イベント
9/9 ↓ 12	●第3回『A1グランプリ・in・アフリカ』グランプリ戦 夏休みに好評だった「A1グランプリ・in・ヨーロッパ」のアフリカ版。ヨーロッパ編については今月レポートしてるのでよく読んで、挑戦しよう！
9/11 ↓ 27	●『ネットワークゲーム・クイズ』 ネットワークゲームコーナーで開催。「A1グランプリ」で登場する各国に関する問題がいっぱいだ。このクイズをやってからゲームに参加するとクイズもゲームももっと楽しい!!
9/12	●『スーパーレイドック』ゲーム大会 T&Eソフトの新作人気ゲーム「スーパーレイドック」を使ったゲーム大会。何人もの人たちがいっせいにアクセスして高得点を競う。ふるってご参加を！
9/13	●第3回『A1グランプリ・in・アフリカ』チャンピオン戦 グランプリ戦上位完走者によるチャンピオン戦。さすがにベスト5に入るのはむずかしい。
9/16 ↓ 19	●第4回『A1グランプリ・in・アフリカ』グランプリ戦
9/20	●第4回『A1グランプリ・in・アフリカ』チャンピオン戦
9/23 ↓ 26	●第1回『A1グランプリ・in・エイジア』グランプリ戦 こんどは舞台をアフリカから、エイジア（アジア）に移しての大会。
9/27	●第1回『A1グランプリ・in・エイジア』チャンピオン戦
9/30 ↓ 10/3	●第2回『A1グランプリ・in・エイジア』グランプリ戦
10/1	●第1回『スーパーレイドックランキング賞』発表 9月30日までのランキングの発表です。
10/4	●第2回『A1グランプリ・in・エイジア』チャンピオン戦

1 ←いよいよレースの開始だ。10位までに入ればチャンピオン戦に出場する資格が取れる

2 ←ゲームがダウンロードされている。約6分間じっと待つ。なんだか心臓がドキドキする

3 ←この画面が出るといつでもスタートOK。気持ちを落ちつけてスタートボタンを押す！

4 ←まず車を選び、エンジン類などの足まわりを決定。装備はぜいたくにしたほうがいい

5 ←ついにスタートだ。ここからは時間とテクニックの勝負。車を抜くたびお金が手に入る

右ページへつづく

『A1グランプリ・in・ヨーロッパ』を体験

リンクスではもうおなじみのネットワークゲーム「A1グランプリ・in・アメリカ」のヨーロッパ版が8月に行われた。今回はその報告をしよう。

初めての人にすこし紹介すると、全体は、大陸を横断するラリーゲームというつくりになっている。それを通信上で、全国に散らばっているユーザーを結んで、午後7時頃いっせいにスタートするのだ。センターではタイムラップが集中して管理され、キミがいま何位を走っているか一目でわかるようになっている。この臨場感がネットワークゲームのいちばんおもしろいところだ。

さて、実際の内容は左から始まる写真でくわしく説明しているとおり。まず、車を選択、つぎにエンジンなどのオプションなどを買って自分の車を決定する。ゲームはつぎつぎに出てくるチェックポイントでコースを何度も選択。そして、北欧を経由、モスクワのゴールをめざして進んでいくのだ。

左ページからつづく

6 ↑ゲームも進んで北欧のほうは雪道になる。ツルツル滑ってたいへんだ。なぜかコナミの看板があったりする

7 ↑画面の上にある景色がコースの全体だ。とうとうヘルシンキまでやって来た

8 ←ここまでのラップタイムのランクは6位のようだ。MSX・FANの文字が見えるかな？

9 ←やったー！ ついにモスクワまでやって来た。さて、いったい何位に入れただろう？

10 ←ベスト5位までの発表だ。しかし残念ながら編集部は残れなかったようす

11 ←ほんとうはA級ライセンスがほしかったな。でもしかたないか、写真撮りながらだもん

チェックポイントはパリ(スタート)・ベネチア・ベルン・ウィーン・アムステルダム・ナポリ・ストックホルム・ブダペスト・ベルリン・ワルシャワ・オスロ・ヘルシンキ・レニングラード・モスクワ(ゴール)などなど。こういうふうに書きだすとたいへんな感じがするね。コース自体は街中では道が狭くなったり、広くなったり曲がっていたりと、むずかしいし、オフロードは道がよくないので、なかなかまえへ進めない。雪道もスリップが多くてたいへん。

テクニックとしてはギアチェンジはもちろんだけど、やっぱりハンドル操作が大事。右にスピンしてしまったら、そく右にハンドルをきって左で立ち直る、というワザが重要なんだ。

とそうこうしているうちにゴールに近づいて来た。ゴールでは順位が発表され、ライセンスカードが発行される。そのあと、きれいなお姉さんが出てきて、インタビューを求めて来る。ここでメッセージを打ち込んで、めでたく終了。

つぎにアクセスしたとき、自分のメールボックスにさっきのライセンスカードが届けられていた。それを見て、おもわずニッコリ。こんどのチャンピオン戦はがんばるぞ、なんて思ってしまったのだ……／

『A1クラブ』アイデアコンテストの報告

「A1クラブ・アイデア・コンテスト」を8月8日で締め切ろうとしたら、なんと滑りこみぐみが100人以上も。最終選考をしようと思っていたときだったからもうたいへん／ それでついに最終選考はあせらず時間をかけて、もうすこしばすことに。というわけで、もうしわけないけど発表は来月号にまわすことになったのだ。ここちまちにしていた人ごめんなさい／

12 ↑カレンさんという女性がインタビューにやって来た。かっこいいこといわなくっちゃ！ （おわり）

こんにちは、毎度おなじみのMファンNETです。ファンダムのプログラムのダウンロードのサービスの他、新作情報など充実した内容になっているのです。そして、いつもここで紹介しているのが、その中にあるめいおう星通信。リンクスの会員の人からのメッセージを掲載しています。読者の人も、このコーナーにお手紙ください。パソコン通信をしている気持ちでメールしてほしいのだ。通信についての質問でもOK。送り先はFFB(P43)の住所を参考にしてね。待ってるよ／

■MSX・FAN・NETのメニュー

- The LINKS メイン・ゾーン — ゲームプラザ — MSX・FAN・NET（アンケートに答える）
  - ファンダムプログラムサービス（掲載プログラム提供）
    - プログラムダウンロード
    - プログラムマニュアル
  - コミュニケーションボード
    - ふせ字ウルテク
    - ゲームQ&A
    - 新作ゲーム情報
    - プログラムQ&A
    - めいおう星通信
    - 前号までのアフターケア
    - 次号のお知らせ

めいおう星通信

←初アクセスおめでとう。通信をすることでたくさんの人と友だちになれるといいね！

←キミのいうことはオーバーじゃないよ。通信はやってみるととにかく楽しくてしかたない

THE LINKSについての質問は

ネットワークの内容についての問い合わせ、ネットワークゲーム・アダプター(NGA)の購入方法、リンクスの入会方法についての質問は、ハガキか電話で直接つぎのところに問い合わせてください。

〈住所〉 〒604 京都市中京区烏丸通御池下ル リクルートビル8F 日本テレネット「リンクス・MSX・FAN」係
〈電話〉 075-211-3441

型名	F1415	F1617	F1819	F2021
材質	メタクリル樹脂…水晶のような透明性を有し、重さはガラスの約半分で、耐衝撃強度は、強化ガラスより強い。			
外形寸法(mm)	270×330	310×370	350×420	380×470
サイズ	14・15型用	16・17型用	18・19型用	20・21型用
価格	8,000円	10,000円	11,000円	13,000円
特別価格	4,000円	5,000円	5,500円	6,500円

(送料400円は別途いただきます。)

商品到着後、7日以内なら返品できます。返送料は申し込み者負担でお願いいたします。

MENU

本格プログラム
じっくり打ちこみしっかり楽しむ価値あるプログラム
- たこの海岸物語 PART1 海岸編

ハーフ&ショートプログラム
じんわり感じるおもしろさ満タンプログラム
- ぐりん
- スンタカらった
- JUMP & JUMPジャンプアンドジャンプ
- HEARTY HEARTハーティーハート

1画面プログラム
すんなり打ちこめる短期熱中プログラム
- SPACE SHOTスペースショット
- SPEEDスピード
- BALLOON TRIP2バルーントリップ2

ぐりん

たこの海岸物語 PART1 海岸編

スンタカらった

HEARTY HEART

JUMP & JUMP

BALLOON TRIP2

SPACE SHOT

SPEED

たこの海岸物語
PART1 海岸編

たこが繰り広げる爽快シューティングゲーム

MSX・MSX2 RAM32K
BY 米屋のチャチャチャ
本格プログラム211行

➔リストは88ページ

久々にキミを熱くさせてくれる、純粋なシューティングゲームの登場だ。主人公は「たこ」、敵キャラにはカニやカメなど魚介類の活躍するシーフードシューティングだ。なぜかトリも出てくる。

どこかの曲名で聞いたようなタイトルのゲームだけど、まったく関係ない、たこのシューティングゲームだ。「心から好きだよたーこー」とたからかに歌いながら、バンバン撃ちまくろう。

プログラムをRUNしたら**スペースキー**でスタート。

キミが操作するのはかわいい後頭部をこっちに向けた真っ赤なたこだ。こいつは、このPART1の海岸編では最後まで顔を見せてはくれないんだ。このつれないたこを、**カーソルキー**で8方向に動かし、**スペースキー**で「スミ」を発射して、続々とあらわれる敵をけちらそう。

たこは、LIFEがなくなると死んでしまう。LIFEは、ほっておくとどんどん減っていってしまうのだ。LIFEを増やすには、敵をどんどん撃たなければならない。逃げてばかりいてはだめなのだ。LIFEは、画面の上のほうにハートのマークで表示されているので、ここにはよく注意しておこう。

当然、敵にぶつかられてもたこは死んでしまう。

8方向に動き、前にも出られるのでうまくよけよう。たこは最初5匹いる。

たこの目的は、いか大王に連れ去られた彼女を助けに行くことだ。そのためには、まずこの海岸編の全10面をクリアして鬼島へと進まなければならないのだ。ただし、今回のPART1では鬼島に入るところまで。続編は、採用されなければ遊べないという珍しいシリーズ物なのだ。

敵のキャラクタも豊富で、カニやカメ、トリなどが、かわるがわる押し寄せてきて、最後は鬼島が出てくる。

敵の性格も個性的で、なかなかいじわるなのだ。カニは、真横からまっすぐに歩いてきたり、画面を右から左にふらふら飛んでいったりする。カメは、画面上からまっすぐ落ちてきたり、つらなってふらふら落ちてきたり、団体で落ちてきたりする。トリは、画面の右から左へ飛んでいき、たこの真上に来ると突然フンになって落ちてくるというバッチサなのだ。

息の抜けないラウンドばかりだ！

ラウンド2

❹これはラウンド2から出てくるカメの攻撃だ。大量につらなって襲ってくる。スミを連射して切り抜けるしかない

ラウンド3

❹ラウンド3では、カニがつらなって攻撃してくる。画面の右の方でボーッとしていると、突然出てくるこいつらにやられてしまうぞ

ラウンド4

❹X攻撃とでも名づけたくなるようなカメの攻撃だ。そういえば、むかし「サインはV」っていうテレビでもX攻撃ってのがあったなあ

ラウンド6

❹カニが左右同時に攻撃してくる。この攻撃パターンでは、敵を撃たない限り逃げ道がない。いちばんやっかいな攻撃なのだ

ラウンド7

❹カニが、わらわらと左右から出てくるだけなんだけどうっかりしているとやってしまう。前後に出たり引っこんだりしてかわそう

最後の敵は鬼島!!

数々の敵と戦い、難関の全10面を切り抜けると、PART1での最後のシーン、「鬼島」との戦いだ。こいつの攻撃はすごいぞ。

❶鬼島を倒したあとのメッセージ

10面をクリアして次の面になると、いきなりさっきまではただの脇役だった背景の岩が、ずんずんと盛り上がってきて鬼島が出現する。

鬼島は、出現して少したつと怒り狂ったように岩を噴火し始める。岩は、画面から1度消えるけれど、油断しているとすぐに上から降ってくるのだ。この岩は、いくら撃っても壊れないので、ただひたすらよけまくるしかない。

鬼島の弱点はおでこのところだ。ここにスミをあてれば鬼島は倒せるぞ。でも鬼島は全部で3つ出てくる。3つとも倒さなければゲームのラストは見られないのだ。リプレイは**スペースキー**。

❹❺左は鬼島が岩を噴火しているところ。まるで気が狂ったように怒っている。真っ白の歯がなぜか健康的だ。噴火が終わると、岩が落ちてくる。なかなか速いので一瞬の判断ミスが命取りになる。気をつけよう!

海岸のゆかいな生き物たち

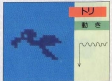
❶これが主人公のたこくん。右の写真のスミを吐いて攻撃するんだ。なんとかお顔を見たかったけど、結局最後まで後ろ向きのまま。ちょっとさみしいなぁ。PART2に期待しよう!

❶こいつがにっくき鬼島だ。すごい顔をして「イーッ」てしてるみたいに歯を見せびらかしているけど、おでこが弱点なんて結構かわいいじゃん

❶これはカニ。いちばん出てくる敵だ。へこへこ動くのがいい。なんとなく蒸して食べてやりたい

カメ
動き

❶これはカメ。ゲームをしていると、一見カエルに見えるけど立派なカメです。海にカエルはいません

❶これはトリ。なぜかこれだけ海の生き物じゃない。まあ、黒いカモメなのかもね

MSX・MSX2 RAM16K
BY GEN
ショートプログラム130行

➔リストは79ページ

ほのぼの「えびらん」はエビさんです。ぴろぴろ「いかりん」はイカさんです。「えびらん」は仲間のエビさんを探しています。仲間のエビさんはどこにいる？ ぴかぴか光る壁のなかにいるよ。

RUNをしてしばらくすると、デモが表示され、**スペースキー**でゲームスタート。

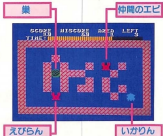
各エリア開始直後、特定の壁がピカッと光る。これらの壁には、仲間のエビや帰るべき巣が隠されている。キミはえびらんを操作し、いかりんから逃げつつ、カベの中に閉じこめられた5匹の仲間のエビを助けだし、巣に送り届けなければならないのだ。

えびらんは、**カーソルキー**で上下左右に移動。**スペースキー**でえびらんの上下左右にある壁が時計回りに90度回転する。ただし、いちばん外のカベは、回転できない。仲間のエビを発見したら、サクッと重なって巣に戻れば、1匹救助成功。5匹助け出すとエリアクリアになる。

タイムオーバーか、いかりんに捕まると1アウト。3アウトでゲームオーバー。アウトのときにに仲間を連れていると助けたことになるがスコアは増えない。ギブアップは、**F1キー**。全10面。**ジョイスティック**にも対応している。

⬆⬅いかりんが近づいてきたらカベを回転させてあてると、あわれイカリンはブーンと吹き飛ばされてしまう。吹き飛ばすと、巣や仲間が隠れているカベが光って一石二鳥！

巣　仲間のエビ

えびらん

エリア4

⬅エリア4。とくに深い意味はない。仲間のエビや巣が比較的全体に散らばっている。ここは、カベの回転の順番がポイントになるだろう

⬅思わず「え？」と叫んでしまいたくなるイワクつき面。仲間のエビさんは、「え」に4匹、「？」に1匹隠れているはず！

➡うっ！　と叫んでしまいそうなエリア6。一瞬のピカッを完璧に把握していないと、ドツボにはまってしまう可能性が大きいヨ〜ン！

➡だーっ！　エリア7。暴露するとこのゲームには、隠れキャラのスペシャルフラッグがあります。出し方は4匹目の仲間を救助したら……

スンタカらった

リストは82ページ

妙におかしい傑作痛快シューティングゲーム

MSX・MSX2 RAM16K
BY v914AKSTN
ショートプログラム82行

宇宙からの侵略者スンタカらったは、右に左にと弾をたくみによけて降りてくる。人間は、4つのトーチカからしか弾を撃つことができない

トーチカからトーチカへのすばやい移動とスペースキーの連打ががこのゲームのカギだ

空から降りてきて地球を侵略しようとする「スンタカらった」の大群をトーチカからひたすら撃ちまくる痛快シューティングゲームだ。しつこいスンタカらったから、キミは地球を救えるか!

スンタカらったは恐怖の大魔王スンタカの手下たちだ。キミは、大挙して降りてくるスンタカらったたちをすべて撃ち落とさなければならない。スタートは**スペースキー**だ。

カーソルキーの左右で人を動かし、トーチカに人が入ったら**スペースキー**で弾が4方向に同時に発射される。弾は4連射まで可能だ。スンタカらったは、各シーンごとに決められた数だけ地上に降りてくる。地上を侵略されると都市は大爆発を起こしてゲームオーバーになってしまうぞ。

スンタカらったは、弾があたるたびに、水色→青→紫→赤へと色が変わり、4発目があたると白くなって死ぬ。スンタカらったを1匹残らず撃ち落とさなければ、地球は侵略されてしまうのだ。キミは、地球の英雄となってエンディングを迎えられるか?

タイトル画面のときに、1〜4のキーのいずれかで始めるとシーン4から始めることができる。数が大きくなるほど難しく4は上級者向きだ。

JUMP & JUMP

ジャンプアンドジャンプ

リストは85ページ

キラリとセンスが光るジャンピングゲーム

MSX・MSX2 RAM16K
BY YAX-Zip
ショートプログラム126行

敵もいるぞ!!

鳥さんは、ONE & ONLYの敵さんです。あたると、ご臨終になってしまいます。だから、飛び越えてしまいます。ソ〜レッ!

オリンピック選手顔負けのジャンプ力のジャンプくんが、ピョンピョン跳んで左へ進む。シンプルなジャンピングアクションゲーム。ジャンプ中の動きがとても美しい。敵だって出てくるのだ!

ジャンプくんを操作して海やイガに落ちないように進んでいくゲームだ。

RUNするとタイトル画面が出るので、**何かキー**を押すとゲームスタートだ。ゲーム画面は強制的に右へスクロールしている。このとき、何もしないでいると、ジャンプくんは右へずれていき、右端に行ってしまうとアウト。**カーソルキーの左**を押すとジャンプくんは左へ歩きだし、画面の右スクロールとちょうどつりあって、位置は変わらない。

タイミングをはかり**スペースキー**でジャンプ。ジャンプ中は、**スペースキー**を押すたびに左に1キャラクタ分移動する。このようにして、左へ進んでいき"DIST"の表示が0になると1ステージは終了となる。全部で3ステージ用意され、2面以降は、鳥さんの邪魔がはいる。

チャンスが0になるとゲームオーバーだ。リプレイは**どのキーでもOK**。

ハーティーハート

HEARTY HEART

ハートを運べ！ 難解アクションパズルだ

MSX・MSX2 RAM16K

BY 横沢和明

ハーフプログラム60行

➔リストは77ページ

今月も登場のジャンピングパズルゲーム。ピッチーくんを操作してハートブロックを家にかたづけるんだけど、じゃまなブロックや壊れるブロックにキミの頭はパニック／全10面をクリアできるか。

ステージ4

➔青いブロックがくずれるアイスブロック。アイスブロックの上を歩くことはできるけど、一度ジャンプするとこわれてしまうのだ

ステージ7

➔星のマークのブロックは壁だ。動かすことができないので、ハートブロックをくっつけちゃうとやっかいなことになることもあるぞ

ステージ8

➔ダイヤマークのブロックがモンドブロックなのだ。いつもはジャマ物だけどこのステージでは強い味方になってくれる

ウサギみたいな顔のピッチーくんを操作して画面上に散らばっているハートブロックを画面上の青い家まで運ぶアクションパズルゲームだ。

ピッチーくんは、**スペースキー**でジャンプ、**カーソルキー**で左右に動く。ブロックを下に動かすにはブロックの上でジャンプ、上に動かすにはブロックの下でジャンプすればいい。ところが、ピッチーくんはジャンプのできる限界までブロックを押しあげてしまうし、横に動こうとすると斜めに落ちたりしてたいへん。

敵キャラではないけど、ハートブロックと同じように動かせるのがモンドブロック。障害物ともなるけれど、これをうまく利用すればステージクリアの助けにもなるぞ。ほかにジャンプするとくずれてなくなってしまうアイスブロックも登場するのだ。

下のイラストをよく見て、ステージクリアのための基本テクニックをマスターしよう。

ギブアップは**リターンキー**、ゲームオーバーのときに**カーソルキー**を押すとコンティニューもできるのだ。

ステージクリアのための基本テクニック

スペースショット
SPACE SHOT

リストは72ページ

うれし懐かしのシューティングゲーム復活！

MSX・MSX2 RAM8K
BY 塚原英樹
1画面プログラム

ちまたのゲーセンで、はやったゲームにギャラガというゲームがあったけど、それにチョッと似ている1画面、シューティングオンリーのゲーム。20分で打ちこめて、1時間は遊べる保証付きだ！

RUNすると、いきなりゲームが始まる。キミが操作するのは、画面下の白い砲台らしきキャラクタ。こいつを**カーソルキー**で左右に動かし、いろいろなパターンで降ってくる敵のダイヤ型ミサイルをよけ、降下してくる敵に向けて**スペースキー**でミサイルをブチこむのが目的である。

敵は、偵察機、攻撃機Ⅰ～Ⅲ型、要塞の5種類あり、それぞれ特有の動き方をしている。たとえば、攻撃機Ⅰ型（暗い青）は、ノーマルなスピードでジグザグに下降し小量のミサイルを発射。Ⅱ型（明るい青）は横移動スピード2倍でミサイル発射量は中の下。Ⅲ型（暗い赤）は、縦移動スピード2倍、ミサイル発射量は中の上。また、自機ミサイルが画面に1発しか出ないのに敵ミサイルは何発も出る。チマチマしたルールはなく、敵または敵ミサイルにあたるとすぐにゲームオーバーだ。リプレイは、**リターンキー**。

◎◎これは、敵要塞による集中豪雨のような攻撃。左右いっぱいにダイヤ型ミサイルの弾幕をひいて、反撃のスキを与えてくれない。わずかなチャンスをのがさず、一撃必殺あるのみ！

BOMB
BOMB!!

スピード
SPEED

リストは74ページ

すごい速さでつき進む高速スクロールゲーム

MSX・MSX2 RAM16K
BY 川本健二
1画面プログラム

2色ページのプログラムリストを見てその短さにびっくり。ゲームをしてみてまたまたびっくり。すばやい動きと鋭いキータッチ、たった2行のプログラムでここまで遊べるアクションゲーム！

プログラムはたった2行。でも、これだけのキャラクタと内容がつまっているのだ。

リストを打ちこみRUNでスタート。すぐにゲームが始まるので、**カーソルキーの左右**で、画面下の白いキャラクタを動かして、画面上から降ってくる緑の敵のキャラクタをヒュンヒュンよけていこう。敵のスピードはとっても速いので、油断するとすぐにぶつかってしまうぞ。

ゲーム中、画面の左右はつながっていて、自機が画面の右端や左端まで行くと、反対の端から現れるのだ。ちなみに、このゲームにはゴールはない。ただひたすら何点取れるかを競うデスマッチゲームなのだ。

リプレイは**スペースキー**。

◎◎ものすごいスピードで画面が流れていき、ヒュンヒュン敵が迫ってくる。その名のとおりのスピードなのだ。右に左に敵の間をすり抜ける迫力を1度覚えてしまったら、もうやめられなくなってしまいそう

ヒューン

ヒューン

バルーントリップ BALLOON TRIP 2

かわいいネコのふわふわアクションゲーム！

MSX・MSX2 RAM8K
BY 川本健二
1画面プログラム

■リストは76ページ

パンプネコが風船につかまって大冒険の旅に出た。泡がプクプク出るなかを風船の浮力と重力の両方に気を使いつつふわふわ進んでいく。天井や泡にぶつかっても、毒沼に落ちてもおダブツだぞ！

⊕あわれパンプネコは毒沼に……。「大胆かつ細心に」が、このゲームの必勝法だ。ちなみに面クリアはないので、ひたすら前進あるのみなのだ！

プログラムをRUNさせるとすぐにパンプネコが風船につかまって飛びはじめるぞ。

パンプネコは**スペースキー**を押すと上昇、離すと下降する。ただし、風船の動きは重力加速度の影響を受ける(スコアが上がれば上がるほどキー入力に敏感になり、いっぺんに上までいったり、下までいってしまったりする)ので注意していないとアッという間に毒沼にドボンだ。かといって上昇しすぎると風船は破裂してしまう。

パンプをおそうのは毒沼から浮かんでくる泡。こいつをよけながら**カーソルキーの右**で前進だ。風船は泡にあたると割れちゃうけど、パンプネコは解毒剤のウーロン茶を飲んでいるので泡にあたっても平気。どんどん右に進んでスコアを上げよう。沼に落ちるとゲームオーバー。リプレイは**カーソルキーの左**だよ。

プログラムファンの王国

ファンダム

プログラムリストと解説

プログラムの質問は

プログラムがどうしてもうまく動かない場合は、往復ハガキでMSX・FAN編集部「ファンダム」係まで。ただし、次のことを守ってください。

①RAMの容量などが自分の機種にあっているかどうかを確認。②打ちこみミスではないかを確認。③どういう状態で動かないか、どういうエラーメッセージが出るかも明記。

電話の場合は、プログラムの入ったMSXを近くに置いて、祝祭日を除く月～金の午後4時から6時のあいだに(☎03-431-1627)。時間外のお問い合わせは受け付けていません。

プログラムリストと解説・目次

ファンダム・アンケート!

今月号掲載のプログラムのうち、おもしろかったものを3本答えてください。抽選で10名の方に今までMSX・FANに掲載したプログラムのうち希望のものを1本ROMカートリッジにして差しあげます。官製ハガキに、①今月号でおもしろかったプログラム3本、②住所・氏名・年令・学年(職業)・電話番号③希望のプログラム名、以上の3つを明記して送ってください。〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN「ファンダム・アンケート」係まで。しめ切りは9月30日。

キミの作ったオリジナルプログラム募集中! くわしくは74～75ページの欄外を見てください。

もうミスはこわくない 打ちこみミス発見プログラムの使い方

「打ちこみミス発見プログラム」とは、BASICプログラムリストの1文字1文字が正しく打ちこまれているかどうかを、数字で確認していくためのプログラムだ。

テープかディスクにアスキーセーブする

①まず「打ちこみミス発見プログラム」のプログラムを行番号も正確に同じものを打ちこむ。
②RUNする。
③それぞれの行番号と確認用データが表示される。

9000	>	126
↑ 行番号		↑ 確認用データ

確認用データの大きさには意味がない。このデータは、掲載されている確認用データと同じか違うだけを見ていくものだ。

確認用データが違っていたら、その行に打ちこみミスがあり、データが同じだったらミスはないと思っていい。

④右下のプログラム確認用データと、画面に出てきたものを照らしあわせて、同じだったら、OK。どこかの行が違っていたら同じになるまで修正しよう。
※9070行は機種によって異なる。
⑤「打ちこみミス発見プログラム」が完全になったら、いよいよテープかディスクに"アスキーセーブ"する。

●テープの場合
SAVE"CHECK"⏎
でセーブ(CSAVEではない)。
●ディスクの場合
SAVE"CHECK",A⏎
でセーブ。
⑥そのテープ、ディスクの表に「打ちこみミス発見プログラム」と書いて大切にする。

「打ちこみミス発見プログラム」を使う

「打ちこみミス発見プログラム」は、掲載リストとまったく同じかどうかをチェックするもの。

行番号はもちろん、プログラム中の省略できるスペースを省略したり、REM文を適当に書いていたりするとその行では違うデータが出てくるので注意。

使い方は、

①あらかじめセーブしておいたチェックしたいゲームのプログラムをテープ(ディスク)からロード。このとき、絶対にRUNはしないでおく(1度でもRUNするとデータが変わる)。
②「打ちこみミス発見プログラム」の入ったテープ(ディスク)をセットし、
MERGE"CHECK"⏎
とする。これで、2つのプログラムがつながる。
③あらかじめ、
SCREEN0⏎
WIDTH40⏎
としておく。
④GOTO9000⏎
とすれば、「打ちこみミス発見プログラム」が走りはじめ、それぞれのゲームの「プログラム確認用データ」と同じ形式のデータを表示しはじめる。
">"の左側が行番号、右側が確認用データだ。

長いプログラムでは、適当なところで、STOPキーを押しながら見ていこう。
⑤終わったら、確認用データと異なっていた行番号のプログラムを1字1字確かめていく。すると、必ず掲載リストと違う個所があるはずだ。
⑥修正が終わったら、念のため④から繰り返す。
⑦データの違うところがなくなったら、OK。
⑧RUNするまえに
DELETE 9000-9070⏎
として、「打ちこみミス確認プログラム」を消してしまう。
⑨念のため、チェックずみのゲームプログラムをテープ(ディスク)にセーブしてから、
RUN⏎
⑩これで99パーセント、正常にゲームプログラムが動くはず。万が一、エラーが出たら、プログラム解説や変数の意味を参考にしながら、「打ちこみミス発見プログラム」でも発見できなかった悪運の強いミスを成敗するための戦いを始めよう。

打ちこみミス発見プログラム

```
9000 '--- CHECK SUM ---
9010 V=PEEK(&HF676)+PEEK(&HF677)*256
9020 V1=PEEK(V)+PEEK(V+1)*256:L=V1-V-1
9030 VS=PEEK(V+2)+PEEK(V+3)*256
9040 IF V1=0 THEN END ELSE S=0
9050 FORI=4TOL:S=SXORPEEK(V+I):NEXT
9060 PRINT USING " #####>###";VS;S;
9070 V=V1:GOTO 9020
```

打ちこみミス発見プログラムの プログラム確認用データ

```
9000>126  9010>167  9020>206  9030>242
9040> 95  9050>183  9060>  6  9070>???
```

THE LINKSで掲載プログラムのダウンロードサービス中!(正会員のみ)
リンクスのなかにあるMSX・FAN・NETでは、毎月MSX・FANに掲載されるプログラムのダウンロード無料サービスをやっています。

スペース　ショット

SPACE SHOT

RAM8K
MSX MSX2
遊び方は69ページにあります

```
1 SCREEN1,1,0:WIDTH32:KEYON:DEFINTA-Z:CO
LOR15,1,1:FORI=0TO51:VPOKEI+14336,VAL("&
H"+MID$("10101028549 2BABA28387C6C3810100
028287C7C28101000EEBA7C6C28101000BAFEEE5
44400000EED638D6D66C28283C7EC381",I*2+1
,2)):NEXT:VPOKE8208,208:P=6177:M=-9
2 A$=CHR$(27)+"L":ONSPRITEGOSUB8:FORI=1T
O5:KEYI,"":NEXT:KEY3,"SCORE":Y=20:X=15
3 A=RND(1)*26+2:B=0:C=RND(1)*5:D=SGN(14-
A):KEY4,RIGHT$(STR$(F*10),5)
4 S=STICK(0):X=X+(S=3)*(X<29)-(S=7)*(X>1
):PUTSPRITE0,(X*8+4,Y*8+4),14:A=A+D-(C=2
)*D:B=B+1+(C=4)*(A<25)*(A>5)-(C=3):PUTSP
RITE1,(A*8+4,B*8),C+3,C+1:PUTSPRITE2,(L,
M),9,6:SPRITEON:IFA>29ORA<2THEND=-D
5 IFC>RND(1)*5THENVPOKEP+A+B*32,131
6 IFG=1THENM=M-12:G=-(M>=-12)ELSEIFG=0AN
DSTRIG(0)THENG=1:M=155:L=X*8+4
7 PRINTCHR$(11);A$:IFVPEEK(P+Y*32+X)=131
THENK=1ELSEIFB>21THEN3ELSE4
8 SPRITEOFF:PUTSPRITE1,(0,209):IFK=1ORAB
S(A-X)<2ANDABS(B-Y)<2THENSOUND7,7:SOUND8
,16:SOUND6,30:SOUND12,99:SOUND13,0:INPUT
Z$:RUNELSEF=F+C+1:G=0:M=-9:BEEP:RETURN3
```

STADIO (c)
English tree

採用率1割のローアベレージ

宿泊学習から返って来ると、270円分の切手をはった速達便が私の視界に飛びこんだ。今まで7本がボツ、さらにこの作品といっしょに送ったもう2本がボツだと採用率1割というローアベレージ。それにしても皮肉なものです。何か月もかけて作ったプログラムが今までおもしろいようにボツになり、初めて採用されたのが2、3時間でできたこのプログラムだなんて！

注意

このプログラムでは、ファンクションキー1～5の内容を消去し、スコア表示として利用しています。新しくプログラムを作るなど、ファンクションキーを使用する場合、リセットするか、改めてファンクションキーを設定してください。

変数の意味

■スプライト座標用

X、Y……自機の座標※1
L、M……自機ミサイルの座標
A、B……敵機の座標
D……敵のX座標増分

■テキスト座標用

P……SCREEN1の座標(1,1)に対応するVRAMパターン名称テーブル上のアドレス

■その他の変数

A$……画面スクロール用
C……敵機の種類決定用(0～4)
F……スコア(実際のスコアはF×10)
G……自機ミサイル表示フラグ(1＝表示中)
I……ループ用
K……自機墜落フラグ(1＝墜落)
S……キー入力用
Z$……リターンキー入力待ちのダミー(リプレイ用)

プログラム解説

1 初期設定1


```
1 SCREEN1,1,0:WIDTH32:KEYON:DEFINTA-Z:CO
LOR15,1,1:FORI=0TO51:VPOKEI+14336,VAL("&
H"+MID$("10101028549 2BABA28387C6C3810100
028287C7C28101000EEBA7C6C28101000BAFEEE5
44400000EED638D6D66C28283C7EC381",I*2+1
,2)):NEXT:VPOKE8208,208:P=6177:M=-9
```


画面モード→32桁×24行、スプライトサイズ→8×8ドット縦横2倍拡大、キークリック音停止／画面に表示する桁数→32桁／ファンクションを表示する／原則として変数を整数型に設定／画面の前景色→白、背景色と周辺色→黒／
①ループ開始(I＝0～51)／
　VRAMのスプライトパターンテーブルにスプライト0～6のパターンを書きこむ(スプライト0←自機、スプライト1～5←敵機、スプライト6←自機ミサイル)※2／
①ループ閉じ／
キャラクタコード&H80～&H87の前景色→紫、背景色→透明※3／ミサイルのY座標M←－9

2 初期設定2


```
2 A$=CHR$(27)+"L":ONSPRITEGOSUB8:FORI=1T
O5:KEYI,"":NEXT:KEY3,"SCORE":Y=20:X=15
```


画面スクロール用変数A$←CHR$(27)＋"L"※4／スプライト衝突時の割りこみルーチン定義／
②ループ開始(I＝1～5)

■1画面プログラムの解説の読み方／このページの解説文は次のような規則で書いてあります。①プログラム中の":"は解説ではすべて"／"に対応。②IF文の部分では頭に"◇"をつけ、IF文内の条件を[ ]で囲う。③プログラム中でループやIF文が影響する範囲を1字下げて解説。④テキスト画面の座標は[X, Y]、グラフィック・スプライト画面の座標は<X, Y>とカッコの→

[1]番目のファンクションキーの内容を消去する／
②ループ閉じ／
F3キーに「SCORE」の文字を入れる／自機のY座標Y←20／自機のX座標X←15

③敵機の表示、移動判定処理

```
3 A=RND(1)*26+2:B=0:C=RND(1)*5:D=SGN(14-A):KEY4,RIGHT$(STR$(F+10),5)
```

敵機のX座標A←2〜27の乱数／敵機のY座標B←0／敵機の種類決定用変数C←0〜4の乱数／敵機のX座標増分D←1(「14−A」が0より大きいとき)、0(14−Aが0のとき)、−1(14−Aが0より小さいとき)／F4キーにスコアの点数を入れる

④キー入力と自機・敵機移動

```
4 S=STICK(0):X=X+(S=3)*(X<29)-(S=7)*(X>1):PUTSPRITE0,(X*8+4,Y*8+4),14:A=A+D-(C=2)*D:B=B+1+(C=4)*(A<25)*(A>5)-(C=3):PUTSPRITE1,(A*8+4,B*8),C+3,C+1:PUTSPRITE2,(L,M),9,0:SPRITEON:IFA>29ORA<2THEND=-D
```

変数S←カーソルキー入力／自機のX座標Xに(S=3かつX<29のとき)1を加え、(S=7かつX>1のとき)−1を加える(それ以外のときはそのまま)／自機表示／敵機のX座標Aに(敵機の種類決定用変数C=2のとき)D×2を加え、(それ以外のとき)Dを加える／敵機のY座標Bに(C=4かつ敵機のX座標A<25かつA>5のとき)0を加え、(C=3のとき)2を加える／敵機表示／自機ミサイル表示／スプライト衝突時の割りこみを許可／
◇敵機のX座標移動方向判定【条件：敵機のX座標Aが29より大きいか、2より小さい】⇨
「then：敵機のX座標増分D←−[D](移動方向反転)」

⑤敵機ミサイル表示判定

```
5 IFC>RND(1)*5THENVPOKEP+A+B*32,131
```

◇敵機ミサイル表示判定【条件：敵機の種類判定用変数Cが0〜4の乱数で決められる値より大きい】⇨
「then：敵機ミサイル(キャラクタコード131表示」

⑥自機ミサイル処理

```
6 IFG=1THENM=M-12:G=-(M>=-12)ELSEIFG=0ANDSTRIG(0)THENG=1:M=155:L=X*8+4
```

◇自機ミサイル移動判定【条件：自機ミサイル表示フラグGが1である】⇨
「then：自機ミサイルのY座標Mから12を引く／G←(Mが−12以上のとき)1、(−12より小さいとき)0」
「else：
◇自機ミサイル発射判定【条件：自機ミサイル発射フラグGが0で、かつスペースキーが押された】⇨
「then：G←1／自機ミサイルのY座標M←155／自機ミサイルのX座標L←自機のX座標[X]×8+4」

↑敵とミサイルの動きがなかなかバラエティ

⑦画面スクロールと接触判定

```
7 PRINTCHR$(11);A$:IFVPEEK(P+Y*32+X)=131THENK=1ELSEIFB>21THEN3ELSE4
```

カーソルを画面の左上に移動し、カーソルより下の行をスクロールダウンさせる※4／
◇接触判定1【条件：自機のテキスト画面上の座標(X，Y)に「◇」(キャラクタコード131：敵ミサイル)がある】⇨
「then：自機墜落フラグK←1」
「else：
◇敵機移動判定【条件：敵機Y座標Bが21より大きい】⇨
「then：3行へ飛ぶ」
「else：4行へ飛ぶ」

⑧スプライト衝突処理サブ

```
8 SPRITEOFF:PUTSPRITE1,(0,209):IFK=1ORABS(A-X)<2ANDABS(B-Y)<2THENSOUND7,7:SOUND8,16:SOUND6,30:SOUND12,99:SOUND13,0:INPUTZ$:RUNELSEF=F+C+1:G=0:M=-9:BEEP:RETURN3
```

スプライト衝突時の割りこみ禁止／敵機消去(スプライト面1のスプライトを消去する)／
◇接触判定2【条件：自機墜落フラグK＝1または「敵機のX座標Aから自機のX座標Xを引いた絶対値が2より小さい」かつ「敵機のY座標Bから自機のY座標Yを引いた絶対値が2より小さい」】
「then:PSG設定(チャンネル選択)／PSG設定(チャンネルAの音量)／PSG設定(ノイズ周波数)／PSG設定(エンベロープ周期)／PSG設定(エンベロープ形状)／リターンキー入力待ち／RUN」
「else：スコアFに敵の種類決定用変数[C]＋1を加える／自機ミサイル表示フラグG←0／自機ミサイルのY座標M←−9／ビープ音発生／3行へもどる」

※1　自機の座標は、「X×8＋4」などの形でスプライト表示に使用しているが、7行でテキスト座標(VRAMのパターン名称テーブル上)として敵機ミサイルとの接触判定にも使用。
※2　VRAMのスプライトパターンテーブルに直接書きこむことでスプライトパターンを定義している
※3　キャラクタコード&H83の「◇」の色を変えるため。
※4　A$に代入されているCHR$(27)＋"L"はエスケープ・シーケンスと呼ばれるもので、PRINT文と組み合わせることでカーソルより下の行を1行分下にスクロールさせる働きがある。実際には、7行でコントロールキャラクタのCHR$(11)(カーソルをホームポジションにもどす)と組み合わせて、ゲーム画面のスクロールダウン処理に用いられている。

形で区別。⑤単にスプライト0と書いてあるものはスプライトパターン番号0の省略。⑥変数名でとくに[ ]のカッコで囲んであるものは、その変数の値を指す。⑦LOCATE文は「カーソル位置→」、代入文は「<変数名>←」の矢印で表記。⑧変数の値によって意味が大きく変わる代入文などでは、カッコを使って場合ごとに解説。

RAM16K

MSX MSX2

遊び方は69ページにあります

BY 川本健二

```
1 'AてtおWD●tャuOtAミtuuUAサtA@tおuuか^gAヨtu~t●
いEおgDa$u¥!おrDなきェsきェtきェwきヘ:ャテOc#AItおうErwえ
wィャyr{えuゥz!おrDめ--r4えvイtひきえ♠ョqDテろろゆーヲqDひき
きき○Vu~zおをャ●かEょゆをr~♣tえx♣u#を:、Aチtそぁ○^おやvそみ
)えoおrD●tっu<tAミtAイu?て>ラD#ALtrs>えDA+tLャe<カ
カ7OOホャャくホめssOゆ ほu♦tttttt>ンG! ミひ*vよ}ヨるo~ニ
ャ#ひw#ひx=G もテ ミ
2 TXT=&HF676:DEFUSR=PEEK(TXT)+PEEK(TXT+1
)*256+&HE4:A=USR(0)
```

❶1行目14番目(ほか3か所)は白丸(○)。また5行目3番目(ほか1か所)は小文字のオー(o)、6行目3、4番目は大文字のオー(O)/6行目右から15番目は「@」、Pキーの右/3行目6番目は「{」、6行目右から6番目は「}」。RETURNキーの左側/3行目16、17番目の横棒は、かな＋SHIFT＋「＊」(50音配列)、または、かな＋SHIFT＋「¥」(JIS配列)/ひらがな、カタカナ、文字の大小にも注意!

打ちこむまえの重要注意

このプログラムの1行目はREM文になっていますが、じつはここ全体がマシン語プログラムなのです。1字1字注意して正確に打ちこんでください。また、プログラムを走らせるまえに必ずセーブしておきましょう。短いプログラムですが、ほんのわずかな打ちこみミスでも、「暴走」(MSXがいうことをきかなくなる状態)してしまうので、「打ちこみミス発見プログラム」を利用して確認することをお勧めします(もし、暴走したら電源を切って最初からやり直す)。また、リストの下にある小さな字の注意書きも参考にしてください。

覚えている人、いるんでしょうか

このゲームのパート1はポシェットのNo.10に載っています。覚えている人、いるんでしょうか。ところで、今、グラムゴジラでもらったMSX2でCGを描いているのですが、なかなかいい出来なのでテクポリに送るかも知れません。でも、受験生なのにこんなことしていていいのかなー。ところで、8月号に載っていた『雪の降る街を』(ポシェットNo.12の宿題)、ぜひ打ちこんでくださいね。すごくきれいな音色なんだからー。

プログラム解説

このプログラムは、1行目のREM文がマシン語プログラムになっていますが、ふつうのBASICプログラムと同じように取り扱えます。

プログラムを走らせるときは、ふつうにRUNでOK。

セーブ、ロードも、①テープの場合、CSAVE"ファイル名"でセーブ、CLOAD"ファイル名"でロード、②ディスクの場合、SAVE"ファイル名"でセーブ、LOAD"ファイル名"でロードができます。

●変わった走らせ方

プログラムは1行がマシン語プログラム、2行がそのマシン語プログラムを動かす部分になっているので、プログラムとしては2行を打ちこまずに1行だけでも動かすことができます。

ただし、そのときは、ふつうのRUNでは動きません。

2行のTXT=……以下をダイレクトに(行番号をつけずに)打ちこんでリターンキーを押せば、プログラムが動きはじめます。

途中でプログラムを中断しても、2回目以降は、

A=USR(0)

でまた動きはじめます。いつもと違った方法でプログラムを走らせてみるのも、なかなか新鮮でおもしろいでしょう。ただし打ちこみ間違えるとプログラムが壊れることもあるので慎重に。

プログラム確認用データ

(使い方は71ページを見てください)

1> 14　　2> 24

メインプログラムを転送する部分

```
80E5 3E DD       LD   A,DDH
80E7 47          LD   B,A
80E8 21 20 D0    LD   HL,D020H
80EB EB          EX   DE,HL
80EC 2A 76 F6    LD   HL,(F676H)
80EF 7D          LD   A,L
80F0 D6 F9       SUB  F9H
80F2 6F          LD   L,A
80F3 7E          LD   A,(HL)
80F4 C6 8C       ADD  A,8CH
80F6 23          INC  HL
80F7 EB          EX   DE,HL
80F8 77          LD   (HL),A
80F9 23          INC  HL
80FA EB          EX   DE,HL
80FB 78          LD   A,B
80FC 3D          DEC  A
80FD 47          LD   B,A
80FE 20 F3       JR   NZ,80F3H
8100 C3 20 D0    JP   D020H
```

『SPEED』のデータ分布図


```
1 'AてtおWD●tャuOtAミtuuUAサtA@tおuuか^gAヨtu~t●
いEおgDa$u¥!おrDなきェsきェtきェwきヘ:ャテOc#AItおうErwえ
wィャyr{えuゥz!おrDめ--r4えvイtひきえ♠ョqDテろろゆーヲqDひき
きき○Vu~zおをャ●かEょゆをr~♣tえx♣u#を:、Aチtそぁ○^おやvそみ
)えoおrD●tっu<tAミtAイu?て>ラD#ALtrs>えDA+tLャe<カ
カ7OOホャャくホめssOゆ ほu♦tttttt>ンG! ミひ*vよ}ヨるo~ニ
ャ#ひw#ひx=G もテ ミ
2 TXT=&HF676:DEFUSR=PEEK(TXT)+PEEK(TXT+1
)*256+&HE4:A=USR(0)
```

続・プログラム解説

●なぜ1行なのか?

74ページにあるデータ分布図を見るとREM文の内容が3つの部分に分かれているのがわかる。これらの内容は、

①メインプログラム(青いアミの部分。このままでは動かない)

②初期設定用のデータ(ワクで囲まれた部分)

③①のプログラムを動くように変換するプログラム(赤いアミの部分。ここはこのままで動く)

のようになっている。BASICプログラムの2行は③のプログラムを実行しているわけだ。

なぜメインプログラムの部分を直接実行できるようにしていないのか? 下にあるメインプログラムのアセンブルリストを見るとわかる。ところどころに直接キャラクタにするとコントロールキャラクタになってしまうコードがあるため、REM文に入れられないのだ。

74ページにあるメインプログラムを転送する部分は、③のプログラムをディスアセンブルしたリスト。

(REM文の内容)+&H8C AND &HFF

という計算をして、その結果を&HD020~に送っている。

●メインプログラムについて

&HD020~&HD04B
……スプライト定義、自機の座標とスコアの初期化など

&HD04C~&HD062
……敵の座標の初期化

&HD063~&HD0D3
……メインループ(自機の座標と敵の座標のデータをすべて変更してからいっせいにスプライトを動かす。スプライトが衝突していないうちはループ)

&HD0D4~&HD0E1
……ゲームオーバー処理、リプレイ処理

↑スピード感たっぷりのゲーム

マシン語のメインプログラムのアセンブルリスト

注:このリストはマクロ80を使って出力したため、16ビットデータ(赤くなっているところ)の上位8ビットと下位8ビットが逆になっています。

```
D020    CD 006F     START:  CALL    6FH
D023    21 D0E3             LD      HL,PAT
D026    11 3800             LD      DE,3800H
D029    01 0010             LD      BC,16
D02C    CD 005C             CALL    5CH
D02F    01 00D1             LD      BC,11010001B
D032    CD 0047             CALL    47H
D035    CD 00CC             CALL    0CCH
D038    21 0101             LD      HL,0101H
D03B    22 F3EA             LD      (0F3EAH),HL
D03E    CD 0062             CALL    62H
D041    01 000A             LD      BC,10
D044    11 D0F3             LD      DE,INIT
D047    21 D11E             LD      HL,JIKI
D04A    ED B0               LDIR

D04C    01 08E8             LD      BC,800H + 232
D04F    21 D0FE             LD      HL,TEKI
D052    71          LOOP:   LD      (HL),C
D053    23                  INC     HL
D054    36 FF               LD      (HL),255
D056    23                  INC     HL
D057    36 00               LD      (HL),0
D059    23                  INC     HL
D05A    36 03               LD      (HL),3
D05C    23                  INC     HL
D05D    79                  LD      A,C
D05E    C6 18               ADD     A,24
D060    4F                  LD      C,A
D061    10 EF               DJNZ    LOOP

D063    AF          MAIN:   XOR     A
D064    CD 00D5             CALL    0D5H
D067    21 D11F             LD      HL,JIKI + 1
D06A    FE 03               CP      3
D06C    20 03               JR      NZ,SKIP1
D06E    34                  INC     (HL)
D06F    18 05               JR      SKIP2
D071    FE 07       SKIP1:  CP      7
D073    20 01               JR      NZ,SKIP2
D075    35                  DEC     (HL)
D076    06 08       SKIP2:  LD      B,8
D078    21 D0FE             LD      HL,TEKI
D07B    7E          LOOP2:  LD      A,(HL)
D07C    3C                  INC     A
D07D    3C                  INC     A
D07E    FE C0               CP      192
D080    20 02               JR      NZ,SKIP3
D082    3E 00               LD      A,0
D084    77          SKIP3:  LD      (HL),A
D085    23                  INC     HL
D086    20 0C               JR      NZ,SKIP4
D088    3A D0FD             LD      A,(TEKIX)
D08B    4F                  LD      C,A
D08C    87                  ADD     A,A
D08D    87                  ADD     A,A
D08E    81                  ADD     A,C
D08F    3C                  INC     A
D090    32 D0FD             LD      (TEKIX),A
D093    77                  LD      (HL),A
D094    23          SKIP4:  INC     HL
D095    23                  INC     HL
D096    23                  INC     HL
D097    10 E2               DJNZ    LOOP2

D099    01 060A             LD      BC,600H + 10
D09C    21 071A             LD      HL,1800 + 18
D09F    11 D122             LD      DE,SCORE
D0A2    1A          LOOP3:  LD      A,(DE)
D0A3    81                  ADD     A,C
D0A4    12                  LD      (DE),A
D0A5    FE 0A               CP      10
D0A7    0E 00               LD      C,0
D0A9    20 04               JR      NZ,SKIP5
D0AB    0E 01               LD      C,1
D0AD    AF                  XOR     A
D0AE    12                  LD      (DE),A
D0AF    C6 30       SKIP5:  ADD     A,'0'
D0B1    CD 004D             CALL    4DH
D0B4    2B                  DEC     HL
D0B5    13                  INC     DE
D0B6    10 EA               DJNZ    LOOP3

D0B8    21 0280             LD      HL,280H
D0BB    2B          WAIT:   DEC     HL
D0BC    7C                  LD      A,H
D0BD    B5                  OR      L
D0BE    20 FB               JR      NZ,WAIT

D0C0    21 D11E             LD      HL,JIKI
D0C3    11 1800             LD      DE,1800H
D0C6    01 0024             LD      BC,4 * 9
D0C9    CD 005C             CALL    5CH
D0CC    CD 013E             CALL    13EH
D0CF    CB 6F               BIT     5,A
D0D1    CA D063             JP      Z,MAIN

D0D4    AF          OVER:   XOR     A
D0D5    CD 00D8             CALL    0D8H
D0D8    FE FF               CP      0FFH
D0DA    CA D020             JP      Z,START
D0DD    CD 00B7             CALL    0B7H
D0E0    D8                  RET     C
D0E1    18 F1               JR      OVER
D0E3    24 42 42    PAT:    DB      24H,42H,42H,0C3H
D0E6    C3
D0E7    DB DB 5A            DB      0DBH,0DBH,5AH,18H
D0EA    18

D0EB    18 24 5A            DB      18H,24H,5AH,7EH
D0EE    7E
D0EF    FF FF DB            DB      0FFH,0FFH,0DBH,81H
D0F2    81

D0F3    AC 7A 01    INIT:   DB      172,122,1,15
D0F6    0F
D0F7    00 00 00            DB      0,0,0,0,0,0
D0FA    00 00 00

D0FD    00          TEKIX:  DB      0
D0FE                TEKI:   DS      4 * 8
D11E                JIKI:   DS      4
D122                SCORE:  DS      6

                            END
```

グラムの名前・遊び方/使い方、(3)変数の意味・プログラム解説、(4)パズル、RPGなどはその解答、(5)プログラムを作るうえで参考にした本や雑誌の名前と出版社(月号・ページも明記)。
【あて先】封筒の表に応募部門を書いて、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「ファンダム」係まで。しめきりはとくにありません。※応募作品は返却できません。また、掲載作品の版権は徳間書店に帰属するものとします。【特典】掲載者には、規定の謝礼と掲載誌、および作品の特製ROMカートリッジを差し上げます。

バルーン　トリップ

BALLOON TRIP2

RAM8K

MSX MSX2

遊び方は70ページにあります

BY 川本健二

```
1 CLEAR99,-4097:DEFINTA-Z:FORI=0TO13:REA
DA$:FORJ=0TO15:POKE&HF000+I*16+J,(ASC(MI
D$(A$,J+4,1))+VAL(LEFT$(A$,3)))MOD256:NE
XTJ,I:DEFUSR1=&HF001:DEFUSR=&HF092:C=11
2 BEEP:U=USR1(0):DEFFNV=VPEEK(6112+X/8+(
Y¥8)*32):X=40:Y=64:SOUND6,20:SOUND8,16
3 K=STICK(0)*(1-R):V=V+1:Y=Y+V:IFSTRIG(0
)ANDR=0THENV=V-3:SOUND12,6:SOUND13,4
4 POKE-4096,K:U=USR(0):X=X-(X<208ANDK=3)
*SMOD2:PUTSPRITE4,(X,Y-4),8-R*8,0:PUTSPR
ITE5,(X,Y+4),10,1+R:S=S-(K=3):IF(FNV>88O
RY<-4ORY>171)ANDR=0THENSOUND0,0:SOUND6,2
0:SOUND7,0:SOUND12,35:SOUND13,0:R=1:V=0
5 PRINTCHR$(C)"SCORE"S:IFY<179THEN3ELSES
OUND0,0:SOUND6,0:SOUND7,0:SOUND13,0:FORI
=7TO7:I=STICK(0):NEXT:R=0:S=0:V=0:GOTO2
6 DATA"128♠Mの♠。めpあ♠ク♥く♠Mワ♠","076♥♠エcにっァめ
ムにcァ♥#エユ","105♠ぇヘヲクくくケ♥ぇdるきク」キ","127ソナNホ
♥ソち「aさ♣。♥Nラ♥","081ミシマヘ !わッミ9そタまイーキ","060
トあ トハネな「ェれくぬれトぬぬ","060れトぬヤクな「エユト°ナヤトあ "
7 DATA"063チぇん?セソセ;ゆノゆ?カタ?♠","194コ¥¥コんシ=3
シrz♠マ°ソソ","094と"テつコウ♠い」B、oろ「テ♠","077」トモヒ
ェSオヘウ」アカモエホ♠","109まうムウェSュえウう`のう♠"o","134
jgルれろツチgスVj×こェh♠","128♠マ。@こっセねMヘ♠Iユ*♠♠"
```

打ちこむまえの重要注意

このプログラムは一部マシン語プログラムを使用しているので必ずセーブしてからRUNしてください。同時に「打ちこみミス発見プログラム」でプログラム全体を確認してからRUNさせてください。

ネコの表示が変なときは「SCREEN，0」を実行してからRUNしてください。

また、ディスクを使っている人は、下のカコミを見て一部変更、追加してください。

DISK BASIC版改造法

もとのリストの1行目を下のリストの赤字部分のように変更し、さらに10行、11行を追加してください。以上の変更によって、リストの確認用データは、1>178　10>207　11>173　と変わります。2～7行のデータは変わりません。

```
1 CLEAR99,&HD000:DEFINTA-Z:FORI=0TO13:RE
ADA$:FORJ=0TO15:POKE&HD000+I*16+J,(ASC(M
ID$(A$,J+4,1))+VAL(LEFT$(A$,3)))MOD256:N
EXTJ,I:DEFUSR1=&HD001:DEFUSR=&HD092:C=11
:GOSUB10
10 FORI=0TO8:READD$:POKE&HD000+VAL("&H"+
D$),&HD0:NEXT:RETURN
11 DATA 06,4A,58,67,97,A0,A9,C0,CA
```

変数の意味

■スプライト座標用

X、Y……パンプの座標

■その他の変数

A$……データ読みこみ用

C……コントロールコード(カ

FNV……泡とパンプの接触判定用(ユーザー定義関数)

K……キー入力用

R……風船の表示フラグ(0＝表示、1＝消去)

S……スコア

V……加速度計算用

かんたんそうで難しいゲーム

プログラム解説

1 初期設定1

●変数の初期化●マシン語プログラムデータ(6、7行)読みこみ●USR関数の定義

2 初期設定2

●マシン語プログラムの実行(USR1：スプライト定義、画面モードの初期化など)●ユーザー定義関数の定義●音

3 キー入力

●キー入力●移動量設定●音

4 画面処理とゲームオーバー

●マシン語プログラムの実行(USR 0:泡のコントロール)●パンプと風船を表示●スコア計算●ゲームオーバー判定その1

5 スコア表示

●スコアの表示●ゲームオーバー判定その2●音●リプレイ

6～7 データ

●マシン語プログラムデータ

プログラム確認用データ（使い方は71ページを見てください）

1> 2	2>111	3>154	4>249
5>236	6>152	7> 36	

〈ファンダム・ニュース／その1〉いつもならここで、エイキチかBINの登場なのですが、今月は掲載作以外に「よくできました」といえる作品が少なかったので、来月にまとめて載せることになりました。というわけで、いつも投稿してくれているみなさん、とりあえずはこの欄で発表されるようにがんばりましょう。ファンダム別はいつでも待っています。担当はカミーユでした。次はアンケートの結果発表です。⇒

ハーティー ハート
HEARTY HEART

RAM16K

MSX MSX2

遊び方は68ページにあります

```
10 '*****[HEARTY HEART]*****
20 SCREEN1,2,0:DEFINTA-Z:KEYOFF:WIDTH32:
COLOR7,1,15:R=RND(-TIME):DIMR(12,10)
30 FORI=0TO3:S$="":FORJ=1TO32:READD$:S$=
S$+CHR$(VAL("&H"+D$)):NEXT:SPRITE$(I)=S$
:NEXT
40 FORI=264TO727:VPOKEI,VPEEK(I)ORVPEEK(
I)/2:NEXT:FORI=6TO7:VPOKE8192+I,129:NEXT
50 FORI=177TO215STEP2:FORJ=I*8TOI*8+7:RE
ADD$:VPOKEJ,VAL("&H"+D$):NEXT:NEXT:FORI=
22TO26:READC:VPOKE8192+I,C:NEXT
60 IFINKEY$<>""THEN60
70 ST=1:RESTORE510:FORI=0TO500:NEXT:GOSU
B370
80 FORI=1TO10:READD$:FORJ=1TO12:R(J,I)=V
AL(MID$(D$,J,1)):NEXT:NEXT:READKA:KK=KA
90 IFINKEY$<>""THEN90
100 FORI=1TO10:FORJ=1TO12:IFR(J,I)<>0THE
NQ=J*2+2:W=I*2:E=R(J,I)*8:GOSUB390:NEXT:
NEXTELSENEXT:NEXT
110 LOCATE10,0:PRINT"HEARTY HEART":LOCAT
E13,1:PRINTUSING"STAGE##";ST
120 X=3:Y=2:H=0:DEFFNZ=VPEEK(6144+X*2+Y*
64):DEFFNX=VPEEK(6144+X*2+(Y+1)*64)
130 PUTSPRITE0,(X*16,Y*16),15,H:S=STICK(
0):IFFNX<>32THENIFS=3ORS=7THENH=(S-3)¥4+
1ELSEH=3
140 XX=X:YY=Y:X=X+(S=7)-(S=3):IFS<>7ANDS
<>3THENS=0
150 Y=Y+1:IFFNZ<>32ORJU>0THENY=YYELSE180
160 IFJU=0ANDSTRIG(0)THENPLAY"O6L64V15CE
G","O7L64V15CEG":JU=3:IFFNX=185ORFNX=201
THENY=Y+1:S=5:GOSUB210:S=1ELSEIFFNX=193T
HENY=Y+1:GOSUB400:S=1
170 IFJU>0THENY=Y-1:JU=JU-1:IFS=0THENS=1
180 IFFNZ<>32THENGOSUB210
190 I$=INKEY$:IFI$=CHR$(13)THEN300
200 GOTO130
210 A=(FNZ-169)¥8:ONAGOSUB220,230,220,23
0:RETURN
220 X=XX:Y=YY:RETURN
230 MX=X+(S=7)-(S=3):MY=Y+(S=1)-(S=5)
240 B=VPEEK(6144+MX*2+MY*64):IFA=2ANDB=2
09THEN260ELSEIFB<>32THENX=XX:Y=YY:RETURN
250 PLAY"O4L64V15C","O5L64V15C":GOSUB400
:Q=MX*2:W=MY*2:E=A*8:GOSUB390:RETURN
260 GOSUB400:PLAY"O5L64V15CEGEGEG","O6L6
4V15CEGEGEG":KA=KA-1:IFKA=0THEN270ELSERE
TURN
270 FORI=4TO19:LOCATE6,I:PRINTSPC(20):NE
XT:LOCATE14,9:PRINT"NICE":PUTSPRITE0,(12
0,104),15,0
280 PLAY"O5L16V15CECGCECO4AO5CECGCECAFED
CD8E8FR16GE","O5L16V12R16CECGCECO4AO5CEC
GCECAFEDCD8E8FR16GE":ST=ST+1:IFST=11THEN
340
290 IFPLAY(0)THEN290ELSELOCATE14,9:PRINT
SPC(4):PUTSPRITE0,(0,209):GOTO80
300 FORI=1TO15:PUTSPRITE0,(X*16,Y*16),I,
0:BEEP:NEXT:PLAY"O3L16V15BAGFEDCEG8C8"
```

BY 横沢和明

すーぱーですとろいやる・おうち

ほえほえー！　じつはこのまえクラブの合宿があったんどすわ。それが真夜中に先輩が怪談話するのやもん。こわかったよー。そういえば、ぼくの友だちにスプラッタが大好きなやつがいて、そいつの名前を「すーぱーですとろいやる・おうち」というんだな。こんなん知っててもしょーがねーやっ！　そいからこのプログラム、ハーフにしてはちっと長いかな？　とも思ったんだけど、どうでしょーか。プリンタがないとわからないよー。とゆーわけで横沢くんでした。

```
310 CLS:LOCATE11,8:PRINT"GAME OVER!":LOC
ATE10,12:PRINT"HIT SPC KEY!":PUTSPRITE0,
(0,209)
320 IFSTRIG(0)THENCLS:GOTO60
330 IFSTICK(0)THENCLS:KA=KK:GOTO90ELSE32
0
340 CLS:LOCATE8,5:PRINT"CONGRATULATIONS!
":PUTSPRITE0,(120,80),15,0
350 PLAY"O5L16S1M2000CR16CER16ECR16CER16
EGR16FER16DCR16DC"
360 IFPLAY(0)THEN360ELSELOCATE10,7:PRINT
"HIT SPC KEY!":FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEX
T:CLS:PUTSPRITE0,(0,209):GOTO70
370 LOCATE10,5:PRINT"HEARTY HEART":LOCAT
E4,8:PRINT"1987(C)YOKO SOFT PRESENTS":LO
CATE10,15:PRINT"HIT SPC KEY"
380 FORI=0TO1:PUTSPRITE0,(120,80),15,A:A
=RND(1)*3:I=-STRIG(0):NEXT:CLS:PUTSPRITE
0,(0,209):RETURN
390 LOCATEQ,W:PRINTCHR$(169+E);CHR$(171+
E):LOCATEQ,W+1:PRINTCHR$(173+E);CHR$(175
+E):RETURN
400 LOCATEX*2,Y*2:PRINT"  ":LOCATEX*2,Y*
2+1:PRINT"  ":RETURN
410 DATA00,00,38,7C,7E,72,25,21,13,1F,3D
,3E,7F,7F,3F,0F,00,00,1C,3E,7E,4E,A4,84,
C8,F8,BC,7C,FE,FE,FC,F0
420 DATA00,00,38,7C,7E,72,25,21,13,1F,3E
,3F,7F,7F,3F,0F,00,00,70,F8,FC,4C,94,84,
C8,F8,DC,3C,FE,FE,FC,F0
430 DATA00,00,0E,1F,3F,32,29,21,13,1F,3B
,3C,7F,7F,3F,0F,00,00,1C,3E,7E,4E,A4,84,
C8,F8,7C,FC,FE,FE,FC,F0
440 DATA0F,3F,7F,7F,3E,3D,1F,13,21,25,72
,7E,7C,38,00,00,F0,FC,FE,FE,7C,BC,F8,C8,
84,A4,4E,7E,3E,1C,00,00
```

次ページへ続く

〈ファンダム・ニュース／その2・ファンダムアンケート結果①〉8月号から始めたファンダムアンケートの結果発表です。たくさんのはがき、ありがとうございました。8月号のおもしろかったプログラムの順位は以下のとおりです。〈1位〉BURDEN PANIC 〈2位〉Within 5 〈3位〉IRON MAN 〈4位〉ORDER―家主の逆襲― 〈5位〉まっくすくんのあどべんちゃPART2。⇨

```
450 DATAFF,80,80,81,83,83,9F,9F,FF,01,01
,81,C1,C1,F9,F9,8F,87,8F,8E,8C,80,80,FF,
F1,E1,F1,71,31,01,01,FF
460 DATAFF,80,80,8E,9F,B1,A7,AF,FF,01,01
,71,F9,7D,FD,FD,BF,9F,8F,87,81,80,80,FF,
FD,F9,F1,E1,81,01,01,FF
470 DATA7F,C2,82,8F,9F,9F,9F,FF,FE,7F,7F
,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,7F,
FF,FE,FD,FB,F6,ED,DB,B6
480 DATAFF,80,81,83,87,8D,9B,B7,FF,01,81
,C1,61,F1,F9,FD,B7,9F,8F,87,83,81,80,FF,
FD,F9,F1,E1,C1,81,01,FF
490 DATA01,03,07,0F,1F,3F,7F,FF,80,C0,E0
,F0,F8,FC,FE,FF,00,7F,42,42,42,42,7F,7F,
00,FE,42,5A,5A,42,CA,C2
500 DATA87,159,79,207,81
510 DATA11111111111,10000000001,100020
004001,11000400011,10040110201,1001000
21001,10200200001,11004040011,10000000
0051,11111111111,5
520 DATA11111111111,10000400001,104020
110201,10010200201,10240000001,1000001
11111,10404000001,10020100400l,10000000
0051,11111111111,6
530 DATA11111111111,10000000041,100420
404001,14002000001,10200502011l,1400111
00001,10000100240l,10120102004l,10400100
0001,11111111111,7
540 DATA11111111111,10000000001,103300
333331,10002002000l,13333304030l,1002050
00001,14000133333l,13330020220l,13333300
0001,11111111111,6
550 DATA11111111111,10000000001,102002
000021,10000010210l,10021000000l,1300002
30201,10020000000l,10100002000l,10020300
0051,11111111111,10
560 DATA11111111111,10000000001,100220
000201,10200000010l,10020004000l,1002015
10001,10202111400l,10100002010l,10004000
0001,11111111111,9
570 DATA11111111111,10040000400l,101102
021101,10102020010l,10020502000l,1020211
02201,10100002010l,10110200110l,10040000
4001,11111111111,12
580 DATA11111111111,10000110000l,104200
002401,10000000000l,11020110201l,1120211
20211,10020000200l,10000520000l,10404114
0401,11111111111,11
590 DATA11111111111,10000520000l,100201
100101,10002020200l,10210000104l,1002010
20201,10004000000l,10102041010l,10000000
0001,11111111111,10
600 DATA11111111111,10010110104l,140000
000241,11020422001l,10202502200l,1002011
00201,11002402021l,10200000000l,10013113
1001,11111111111,14
```

変数の意味

■スプライト座標用

X、Y……ピッチーくんの座標(表示では×16して使用)

XX、YY……ピッチーくんの座標一時保存用

■テキスト座標用 ■

MX、MY……ピッチーくんのテキスト画面上の移動先座標

Q、W……各ブロックの表示用座標

■その他の変数 ■■

A、B……ブロック判定用

C、D$……データ読みこみ用

FNX、FNZ……画面上にあるキャラクタの判定用(ユーザー定義関数)

H……ピッチーの表示用(スプライトパターン番号が入る)

I、J……ループ用

JU……ジャンプ判定用

KA……ハートブロックの面ごとの初期個数

KK……ハートブロックの残り個数

R(n, m)……画面データ読みこみ、変換用

S、I$……キー入力用

S$……スプライト定義用

ST……ステージ数

E……画面作成用、ブロック移動用

プログラム解説

10 REM文

20~50 初期設定、スプライト定義、キャラクタ定義

60 キーバッファをクリアする

70 変数の設定

80 面データ読みこみ

90 キーバッファをクリアする

100~110 画面作成

120 変数の設定、ユーザー定義関数の定義

130 スプライト表示、カーソルキー入力処理

140 移動量の設定

150 落下処理

160~170 ジャンプ処理

180 あたり判定

190 ギブアップの判定

200 130行にもどる

210 ピッチーくんがあたったキャラクタを調べそれぞれの処理をおこなう

220 壁に衝突したときの処理

230~250 動かせるブロックにあたったときの処理

260 ハートブロックを家に入れたときの処理

270~290 面クリア

300~330 ゲームオーバー処理

340~360 最終面クリア処理

370~380 タイトル画面作成

390~400 ブロックの移動処理

410~440 スプライトデータ(30行で読みこみ)

450~490 キャラクタパターンデータ(壁ブロック、ハートブロック、アイスブロック、モンドブロック、家の順:50行で読みこみ)

500 各ブロックのカラーデータ(50行で読みこみ)

510~600 面データ(0=なし、1=壁ブロック、2=ハートブロック、3=アイスブロック、4=モンドブロック、5=家:80行で読みこみ)

↑主人公の動きがかわいい

プログラム確認用データ (使い方は71ページを見てください)

```
 10> 44    20>130    30>174    40>186
 50> 48    60>145    70>241    80> 12
 90>247   100> 99   110>219   120> 80
130>140   140>221   150> 82   160>106
170>227   180>181   190>206   200>  5
210> 97   220>143   230> 50   240>252
250>114   260>120   270>187   280> 85
290>237   300> 52   310>119   320>  3
330>111   340>230   350>204   360>205
370> 63   380>197   390>109   400>109
410>174   420>218   430>216   440>174
450>209   460>214   470>215   480>221
490>169   500>132   510>178   520>182
530>177   540>182   550>131   560>190
570>130   580>131   590>133   600>128
```


〈ファンダム・ニュース／その3・ファンダムアンケート結果②〉ファンダムROMプレゼントの当選者は〈北海道〉田村量平〈宮城県〉千葉朋美〈千葉県〉椎名徳之〈埼玉県〉佐藤秀典〈埼玉県〉浅沼義明〈長野県〉植田恵美〈大阪府〉長野裕〈大阪府〉小林茂樹〈兵庫県〉田中あきえ〈長崎県〉中村晃一（敬称略）以上の方々でした。おめでとうございます。製作・発送にしばらく時間がかかるかもしれませんが、楽しみにお待ちください。

ぐりん

BY GEN

RAM16K

MSX MSX2

遊び方は66ページにあります

ファンダムの表紙になりたくて

玄です。このゲームの必勝法としてはカベの動きを正確に判断することでしょう。ところで、この風変わりな文字フォントは、ちぜらんさんに刺激され、ファンダムの表紙になりたくて開発したもので、なかなか気に入ってます。このゲーム、はじめはパズルのつもりだったのですが、2か月もかけて制作しているうちに……。まあ、そんなこともあるさ、ピヨピヨ。

```
10 '♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦ SHYOKISETTEI ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
20 CLEAR2000:KEYOFF:COLOR15,4,4:SCREEN1,
2,0:WIDTH32:DEFINTA-Z:DIMP(4),Q(4),D(15,
9),C$(20),E$(13):ONSPRITEGOSUB740
30 ONINTERVAL=110GOSUB840:LOCATE16,9:PRI
NT"まっててね♥":ONKEYGOSUB750:FORI=1TO4:READP
(I),Q(I):NEXT:F=0
40 VPOKE8196,84:FORI=8213TO8218:READA$:V
POKEI,VAL("&H"+A$):NEXT:E$(8)="  ":E$(9)
="ｱｱ"
50 E$(10)="ｫ":E$(11)="ｴ"
60 FORI=272TO751:A=VPEEK(I):A1=VPEEK(I+1
):VPOKEI,(NOTA1)AND(AORA/2ORA/4):NEXT
70 FORI=0TO20:A=ASC(MID$(" ゥ¥ｪｫｱｸｹｺﾀﾁﾂﾃﾐ
ﾑﾒｨﾊﾋﾌﾍ",I+1,1))*8:READA$
80 FORJ=0TO7:VPOKEA+J,VAL("&H"+MID$(A$,J
*2+1,2)):NEXTJ,I:LOCATE9,9:PRINT"もうちょっと
90 RESTORE1050:FORI=0TO31:READA$:FORJ=0T
O7:VPOKE14336+I*8+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2
+1,2)):NEXTJ,I
100 A$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29):FORI=0
TO7:READA1$,A2$:E$(I)=A1$+A$+A2$:NEXT:FO
RI=0TO15:D(I,0)=1:D(I,9)=1:NEXT
110 A$=STRING$(32,"ｱ"):C$(0)=A$:C$(1)=A$
:C$(18)=A$:C$(19)=A$:FORI=0TO7:READPL$(I
):NEXT
120 '♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦  D E M O  ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
130 RESTORE1170:GOSUB830:GOSUB210
140 A$=SPACE$(30)+"[SPACE]を おすと まわりの かべ
が みぎまわりに いれかわり、「いかりん」を つぶせます.ただし おなし
゛ ところで つづけては まわせません.「いかりん」を さけつつ、かべの
なかに いる なかまを たすけて あなに はいり 5ひき たすけると CLEAR
¥ で、のこりのTIMEが BONUSに なります·············
·"+SPACE$(30)
150 TI=44:PLAY"T100V9S0M10000":MU=0:GOSU
B840:INTERVALON:LOCATE4,20:PRINT"PUSH [S
PACE]"
160 FORI=1TO212:LOCATE1,22:PRINTMID$(A$,
I,30):PUTSPRITE0,(I+30,112),9,1:PUTSPRIT
E1,(I,112),7,5:FORJ=0TO250:NEXT:IFTI=1TH
ENTI=44
170 IFSTRIG(0)+STRIG(1)=0THENNEXT:GOTO16
0
180 INTERVALOFF:BEEP:S=0:R=3:U=3:FORI=0T
O1:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT
190 '♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦ MAKE SCREEN ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
200 L=0:F=(F+1)MOD11-(F=10):RESTORE1170:
FORI=1TOF:FORJ=0TO13:READA$:NEXTJ,I:U=U-
(U<15):GOSUB210:GOTO290
210 VPOKE8215,254:SOUND2,5:SOUND3,0:SOUN
D4,10:SOUND5,0:SOUND9,16:SOUND10,16
220 SOUND11,10:SOUND12,0:SOUND13,8:FORI=
0TO20:LOCATE,3:PRINTCHR$(27)+"L"SPC(15)+
"ｸｹ":NEXT:SOUND9,0:SOUND10,0
230 FORI=1TO8:READA1$:A$=BIN$(VAL("&H"+A
1$)):C$(I*2)=""
240 FORJ=0TO15:D(J,I)=VAL(MID$(A$,J+1,1)
):C$(I*2)=C$(I*2)+E$(D(J,I)+8):NEXT:C$(I
*2+1)=C$(I*2):NEXT
250 SOUND9,16:SOUND10,16:FORI=0TO19:LOCA
TE,3:PRINTCHR$(27)+"M":LOCATE,22:PRINTC$
(I);:NEXT:VPOKE8216,209:SOUND9,0:SOUND10
,0
260 FORI=0TO5:READA$:A1=VAL("&H"+MID$(A$
,1,1)):A2=VAL("&H"+A$)-A1*16
270 D(A1,A2)=3:LOCATEA1*2,A2*2+3:PRINTE$
(3):NEXT:D(A1,A2)=5:SOUND7,56:FORI=0TO20
0:NEXT:VPOKE8215,110:RETURN
280 '♦♦♦♦♦♦♦♦♦  START !  ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
290 TI=44:GOSUB830:V=14:W=8:Z=1:X=2:Y=2:
SX=0:SY=0:T=4:K=2:KEY(1)ON
300 PLAY"V15T100S11M500":MU=0:GOSUB840:G
OSUB520:INTERVALON:SPRITEON:GOTO450
310 '♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦ MAIN ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
320 '●●●●●●●●●● MOVE EBIRRAN ●●●●●●●●●●●
330 K=INT((STICK(0)+STICK(1)+1)/2):IFSTR
IG(0)ORSTRIG(1)THEN540ELSEONK+1GOTO410,3
40,350,360,370
340 DD=D(X/2,(Y-1)/2)ORD((X+1)/2,(Y-1)/2
):GOTO380
350 DD=D((X+2)/2,Y/2)ORD((X+2)/2,(Y+1)/2
):GOTO380
360 DD=D(X/2,(Y+2)/2)ORD((X+1)/2,(Y+2)/2
):GOTO380
370 DD=D((X-1)/2,Y/2)ORD((X-1)/2,(Y+1)/2
):GOTO380
380 M=X+P(K):N=Y+Q(K):M=MMOD2+M/2:N=NMOD
2+N/2:GOSUB520:ONDDMOD2+1GOTO390,410
390 X=X+P(K):Y=Y+Q(K):GOSUB520:ON D(M,N)
/2+1 GOTO 410,630,650,960
400 '●●●●●●●●●● MOVE IKARRIN ●●●●●●●●●●●
410 PP=P(Z):QQ=Q(Z):ONTGOTO480,480,480,4
80
420 T=5:IFRND(1)*15<UTHENGOTO490
430 OND(V+PP,W+QQ)MOD2+1GOTO450,440
440 Z=RND(1)*3+1
```

次ページへ続く

〈いじわるファンクションコール／その1・のっけから言いたい放題〉またまた1か月のご無沙汰のカミーユです。こういう仕事をしていると、1か月なんて「あっ」という間に過ぎていってしまうので、本当はあまりご無沙汰という感じではないのですが、そんなことはさておき今月も、まずはフォローから。そのあとに続いて、みなさんから圧倒的に要望の多かった「すわいん」のプログラム確認用データを特別に掲載します。→

```
450 G=Z+3:PP=P(Z):QQ=Q(Z):OND(V+PP,W+QQ)
MOD2+1 GOTO460,470
460 V=V+PP:W=W+QQ:GOTO480
470 T=1
480 T=T-1:PUTSPRITE1,(V*16-PP*T*4,W*16-Q
Q*T*4+24),7,G:GOTO330
490 ONRND(1)*2+1GOSUB500,510:IFD(V+P(Z),
W+Q(Z))MOD2=1THENZ=(Z+1)MOD4+1:GOTO450EL
SE450
500 Z=(X>V*2)*2+4:RETURN
510 Z=(Y<W*2)*2+3:RETURN
520 PUTSPRITE0,(X*8,Y*8+24),9,K-1:RETURN
530 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ KAITEN ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
540 IF XMOD2=1 OR YMOD2=1 OR X=2 OR X=28
 OR Y=2 OR Y=16 OR (SX=X AND SY=Y)THEN41
0
550 XX=X/2:YY=Y/2:FORI=1TO4:B(IMOD4+1)=D
(XX+P(I),YY+Q(I))MOD2:NEXT:FORI=1TO4:DD=
D(XX+P(I),YY+Q(I)):DD=DD-DDMOD2+B(I):D(X
X+P(I),YY+Q(I))=DD
560 PUTSPRITE0,(X*8,Y*8+24),I*2+1,I-1:SO
UND2,0:SOUND3,I:SOUND9,15:LOCATEX+P(I)*2
,Y+Q(I)*2+3:PRINTE$(DD):NEXT:SOUND9,0
570 '♥♥♥♥♥♥♥♥ IKARRIN DOWM ? ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
580 SX=X:SY=Y:FORK=1TO4:DD=D(XX+P(K),YY+
Q(K)):IFDDMOD2=0THENNEXT:GOTO410
590 IFV=XX+P(K)ANDW=YY+Q(K)THENGOSUB700:
GOTO610
600 IFV-P(Z)=XX+P(K)ANDW-Q(Z)=YY+Q(K)THE
NV=V-P(Z):W=W-Q(Z):GOSUB700
610 NEXT:GOTO410
620 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ GET FRIEND ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
630 IFVPEEK(8216)=209THENGOSUB670:D(M,N)
=0:LOCATEM*2,N*2+3:PRINTE$(0):VPOKE8216,
33:S=S+1:GOSUB830:GOTO410ELSE410
640 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ G O A L ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
650 IFVPEEK(8216)=33 THENGOSUB680:VPOKE8
216,209:L=L+1:LOCATE6+L*3,21:PRINTE$(2):
S=S+5:GOSUB830ELSE410
660 IFL=5THEN870ELSEIFL=4THEN930ELSE410
670 SOUND9,15:SOUND10,15:FORI=0TO3:FORJ=
10TO40STEP5:SOUND2,J+I*20:SOUND3,0:SOUND
4,J+I*30:SOUND5,1:NEXTJ,I:SOUND9,0:SOUND
10,0:RETURN
680 SOUND9,15:SOUND10,15:SOUND3,0:SOUND5
,1:FORI=0TO200STEP5:SOUND2,220-I:SOUND4,
220-I:NEXT:SOUND9,0:SOUND10,0:RETURN
690 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ IKARRIN DOWN ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
700 SOUND2,150:SOUND3,0:SOUND4,0:SOUND5,
3:SPRITEOFF:VV=V*16:WW=W*16+24:DD=DD-1:S
=S+3
710 LOCATEV*2,W*2+3:PRINTE$(DD):D(V,W)=D
D:V=14:W=8:T=4:GOSUB830:FORJ=0TO15
720 VPOKE8215,J+95:SOUND9,15-J:SOUND10,1
5-J:PUTSPRITE1,(VV+(224-VV)*J/15,WW+(154
-WW)*J/15),JMOD16:NEXT:SPRITEON:RETURN
730 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥ EBIRRAN DOWN ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
740 SPRITEOFF:FORI=0TO400:NEXT:INTERVALO
FF
750 KEY(1)OFF:BEEP:PUTSPRITE1,(0,209):SO
UND3,1:SOUND9,15:FORI=0TO6:K=IMOD4+1
760 GOSUB520:FORJ=0TO50STEP2:SOUND2,I*30
+J:NEXTJ,I:SOUND9,0:R=R-1:FORI=0TO500:NE
XT:GOSUB830:IFR<=0THENRETURN790
770 IFVPEEK(8216)=33THENVPOKE8216,209:L=
L+1:IFL=5THENRETURN870ELSERETURN290ELSER
ETURN290
780 '♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦ GAME OVER ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
790 INTERVALOFF:PUTSPRITE0,(0,208):FORI=
0TO3:LOCATE8,I+9:PRINTSPC(14):NEXT:PLAY"
V15L8S0M2000O3AFAFGFEDEC2"
800 FORI=1TO11:LOCATE10,11:PRINTLEFT$("G
AME OVER¥",I):FORJ=0TO300:NEXTJ,I
810 F=0:FORI=0TO4000:IFSTRIG(0)ORSTRIG(1
)THENGOTO180ELSENEXT:GOTO130
820 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ TIME:SCORE ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
830 LOCATE3,0:PRINT"SCORE  HISCORE  AREA
  LEFT":H=H-(S>H)*(S-H):LOCATE3,1:PRINTU
SING"####0    ####0    ##    ##";S;H;F;R
:RETURN
840 TI=TI-MUMOD2:CX=POS(0):CY=CSRLIN:LOC
ATE2,2:PRINT"TIME:"+STRING$(TI¥2,"ゥ")+E$
(TIMOD2+10)
850 PLAYPL$(MU):MU=(MU+1)MOD8:IFTI=0THEN
LOCATE6,2:PRINT" OVER¥"SPC(18):GOTO750EL
SELOCATECX,CY:RETURN
860 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ CLEAR! ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
870 BEEP:KEY(1)OFF:SPRITEOFF:INTERVALOFF
:PLAY"V15O4L16G8EDAGAGE4GBO5C2","V13O4L1
6R32G8EDAGAGE4GBO5C2"
880 FORI=0TO1:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:FO
RI=0TO5:LOCATE6,9+I:PRINTSPC(20):NEXT:LO
CATE7,11:PRINT"YOU CLEAR AREA"F"¥"
890 FORI=-1TO0:I=PLAY(0):NEXT:FORI=TITO0
STEP-1:PLAY"T255L64G","V13T255L64O6G"
900 LOCATE7,2:PRINTSTRING$(I¥2,"ゥ")+E$(I
MOD2+10):S=S+1:GOSUB830:NEXT
910 FORI=0TO1000:NEXT:GOTO200
920 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ ??????????? ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
930 IFSX¥2<>SMOD10+1THEN410
940 A1=RND(1)*14+1:A2=RND(1)*8+1:IFD(A1,
A2)>0THEN940
950 LOCATEA1*2,A2*2+3:PRINTE$(7):D(A1,A2
)=7:FORI=200TO0STEP-10:SOUND2,I:SOUND4,I
+50:SOUND9,15:SOUND10,15:NEXT:SOUND9,0:S
OUND10,0:GOTO410
960 SOUND3,1:SOUND5,0:FORI=7TO0STEP-1:FO
RJ=100TO0STEP-15:SOUND2,I*15+J:SOUND4,I*
15+J+30:SOUND9,15:SOUND10,15
970 NEXTJ,I:SOUND9,0:SOUND10,0:S=S+300:R
=R+1:TI=44:GOSUB830:D(M,N)=0:LOCATEM*2,N
*2+3:PRINTE$(0):GOTO410
980 '♦♦♦♦♦♦♦ PARAMETER&CHARA DATA♦♦♦♦♦♦♦
990 DATA 0,-1,1,0,0,1,-1,0
1000 DATA A1,6E,FE,D1,81,21
1010 DATA 0814936008149360,7777777777777
777,070F0F1E18606000,7070707070707070,00
00000000000000
1020 DATA 183060F0990F060C,0303030303030
303,9A9A9A9A9A9A9A9A,183060F0990F060C
1030 DATA 0F306344889192A4,F80C8231C1010
D31,A8A88989C0603F1F,4183070F1FFEFCF0
1040 DATA 003F3C3B3D3E393F,00FEFCF8F0E0C
080,3F3E3C38303078FC,183CFF7E3C3C66C3
1050 DATA B8B8B8B8B8F8723F,3F0C3F0C3F0FF
B7B,1B1B1B1B1B1F4EFC,FC30FC30FCF0DFDE
1060 DATA 40C0D5D5FF3FF5F5,F5F53FFFD5D5C
040,3F7FE0FFBF80C080,80C080BFFFE07F3F
1070 DATA 7BFB0F3F0C3F0C3F,3F72F8B8B8B8B
8B8,DEDFF0FC30FC30FC,FC4E1F1B1B1B1B1B
1080 DATA FCFE07FFFD010301,010301FDFF07F
EFC,0203ABABFFFCAFAF,AFAFFCFFABAB0302
1090 DATA 01071F7FFFFF3F3F,3F7FFFFFBF3B3
321,80E0F8FEFFFFFCFC,FCFEFFFFFDDCCC84
1100 DATA 1C0EFF7F3F1F7FFF,FF7F1F3F7FFF0
E1C,3038F8FCFCFEFEFF,FFFEFEFCFCF83830
```


〈いじわるファンクションコール／その2・8月号のフォロー①〉本誌8月号掲載の「ORDER」の83ページで、編集部で手直しをした際のミスがありました(申しわけない！)。20行の最初、「KEYOFF：～」の前に「CLEAR1000：」と入れてください。掲載リストのままでゲームをすると、エンディング・デモのところで「Out of string space」というエラーメッセージが出てしまいます。ほんとうにごめんなさい。⇒

```
1110 DATA 21333BBFFFFF7F3F,3F3FFFFF7F1F0
701,84CCDCFDFFFFFEFC,FCFCFFFFFEF8E080
1120 DATA 0C1C1F3F3F7F7FFF,FF7F7F3F3F1F1
C0C,3870FFFEFCF8FEFF,FFFEF8FCFEFF7038
1130 DATA "  ","  ",ｱｱ,ｱｱ,ﾊﾌ,ﾋﾍ,ｺｺ,ｺｺ,ﾀﾁ
,ﾂﾃ,ｺｺ,ｺｺ,ﾐﾑ,ﾒｨ,ｱｱ,ｱｱ
1140 '♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦ BGM DATA ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
1150 DATA "L8O4AA4B16G16D4","C16EDG16AF4
","AA4B16G16C4","C16EDG16EC4","G16G16GFE
16CC16CE16G","AG16ECO5C","O4AA4B16G16C4"
,"C16EDE16GO5C4"
1160 '♦♦♦♦♦♦♦ DEMO & AREA DATA ♦♦♦♦♦♦♦♦
1170 DATA 8401,BA41,A955,A945,A945,8845,
8859,8081,,,,,,
1180 DATA 8001,8001,95A9,9D11,9491,95A9,
8001,8001,74,A3,A6,C3,C6,44
1190 DATA 8201,94D1,9003,A081,9045,8089,
B841,8021,32,84,95,86,97,37
1200 DATA 8101,9061,A411,8521,8C05,A801,
C511,A001,23,28,74,92,A2,55
1210 DATA 8425,A049,9293,A405,C089,8501,
82A1,A001,15,24,67,83,D1,87
1220 DATA 8001,9C39,8045,BE45,8419,8811,
9501,A211,28,44,55,68,C5,C2
1230 DATA 8001,9831,8031,B831,C431,8401,
89B1,90B1,15,77,A2,B2,B4,44
1240 DATA 8001,9001,BD01,9081,9601,9079,
9601,8001,34,37,43,65,84,B6
1250 DATA 8001,8021,8C41,8801,8031,8221,
8401,8001,44,53,57,A6,B5,A2
1260 DATA 8911,A20D,A0A1,8A29,A141,CA19,
A291,A101,22,28,71,75,C2,C6
1270 DATA 8001,8045,BBA9,8889,9105,8001,
DB69,8921,33,83,A8,C3,D5,48
1280 '┌─────────────────────────────┐
1290 '│ ♥♥♥ ぐﾞりん ♥♥♥ 1987 JUN By GEN │
1300 '└─────────────────────────────┘
```

変数の意味

■スプライト座標用

X、Y……えびらんの座標
P(n)、Q(n)……えびらんの座標増分
V、W……いかりんの座標
PP、QQ……いかりんの座標増分

■その他の変数 ■■

A、A1、A2、A$、A1$、A2$……汎用
C$(n)……エリアスクロール用
CX、CY……インターバル割りこみ時のカーソル位置保存用
D(n, m)、DD……エリアの状態
E$(n)……各キャラクタ表示用
F……エリア数
G……いかりんのパターン番号
T……いかりんの移動制御用
H……ハイスコア
I、J……ループ用
K……カーソルキー入力用
L……助けた仲間の数
M、N……えびらんの次に進む座標
MU……BGM番号用
PL$(n)……BGMデータ用
R……えびらんの残り数
S……スコア
SX、SY……えびらんが最後に回転した座標
TI……タイマー
U……いかりんがえびらんを追う確率
Z……いかりんの進行方向

プログラム解説

10 REM文
20～30 初期設定1
40～80 キャラクタ定義など
90 スプライト設定
100～110 初期設定2
120 REM文
130～180 デモ画面表示処理
190 REM文
200～270 エリア(ゲーム画面)作成表示処理
280 REM文
290～300 ゲームスタート
310～320 REM文
330～390 キー入力処理、えびらん移動処理
400 REM文
410～510 いかりん移動表示処理

仲間を助けて穴まで連れていこう

プログラム確認用データ (使い方は71ページを見てください)

10>197	20> 58	30>219	40> 42
50> 58	60>210	70> 90	80>223
90>115	100>233	110> 98	120>112
130>251	140>248	150>175	160> 60
170>195	180> 51	190>254	200>119
210> 56	220> 61	230>119	240>105
250>186	260> 50	270> 13	280> 50
290>184	300>255	310> 88	320> 35
330> 13	340> 58	350> 58	360> 58
370> 58	380>148	390>104	400> 38
410>101	420>152	430> 41	440>213
450> 69	460>102	470>169	480> 28
490>102	500> 4	510> 27	520>134
530> 79	540> 30	550>228	560>119
570> 57	580>157	590> 71	600>154
610>165	620> 55	630> 33	640>247
650> 62	660> 82	670>251	680>235
690> 37	700> 71	710>186	720>245
730> 32	740> 25	750> 91	760>165
770>207	780>240	790>166	800>155
810> 86	820> 52	830>163	840>196
850>244	860> 43	870>141	880>164
890>245	900> 90	910>215	920>237
930>112	940>126	950> 9	960>160
970>133	980>246	990>136	1000>247
1010>222	1020>136	1030>129	1040>139
1050>142	1060>136	1070>142	1080>136
1090>245	1100>136	1110>245	1120>136
1130>243	1140>168	1150>205	1160>210
1170>247	1180>243	1190>249	1200>133
1210>136	1220>135	1230>241	1240>255
1250>133	1260>130	1270>129	1280> 82
1290> 49	1300> 82		

〈いじわるファンクションコール／その3・8月号のフォロー②〉もう一つ8月号掲載のプログラム、「BURDEN PANIC」のリストにバグがありました。掲載リストのままでゲームをしていると、移動してもキャラクタが書き換えられずに残ってしまうことがあります。これは110行の処理に誤りがあったためです。次のページに正しいリストを載せますので、それを見て110行を直してください。⇒

520 えびらん表示
530 REM文
540 えびらん回転判定
550〜560 えびらん回転処理
570 REM文
580〜610 いかりんを倒したかどうかの判定
620 REM文
630 仲間を助けたときの処理
640 REM文
650〜680 えびらんが巣に帰ったときの処理、面クリア判定
690 REM文
700〜720 いかりんを倒したときの処理
730 REM文
740〜770 えびらんがやられたときの処理
780 REM文
790〜810 ゲームオーバー
820 REM文
830 スコア等表示ルーチン
840 タイムバー表示
850 BGMを鳴らす
860 REM文
870〜910 面クリア処理
920 REM文
930 隠れキャラクタ表示判定
940〜950 隠れキャラクタ表示処理
960〜970 隠れキャラクタを取ったときの処理
980 REM文
990 移動パラメータ用データ(30行で読みこみ)
1000 キャラクタカラーデータ(40行で読みこみ)
1010〜1040 キャラクタパターンデータ(70行で読みこみ)
1050〜1120 スプライトデータ(90行で読みこみ)
1130 キャラクタ組み合わせデータ(100行で読みこみ:4つのキャラクタを1つのキャラクタとして表示するために100行でコントロールコードと組みあわされている)
1140 REM文
1150 BGM用データ(110行で読みこみ)
1160 REM文
1170 デモ画面用データ(230行で読みこみ)
1180〜1270 エリア(面)データ(230行で読みこみ)
1280〜1300 REM文

スンタカらった

RAM16K
MSX MSX2
遊び方は67ページにあります

```
10 GOTO 350
20 REM --- MAIN
30 S=STICK(0):Y=(S=7)-(S=3):XX=X+Y:IFXX<
1ORXX>29THENXX=X
40 Z=(Z-(X<>XX))MOD4:X=XX:IFY=0THENY=Q
50 Q=Y:IF(X-3)MOD8THENPUTSPRITE0,(X*8,16
7),14,((Y+1)¥2)*3+Z+(Z=3)*2ELSEVPOKE6912
,200:S=STRIG(0):IFS=0THENT=0ELSEIFT=0THE
NT=1:A=USR(X)
60 A=USR1(0):SC=SC+PEEK(LM+4):LOCATE8,0:
PRINTUSING"#####";SC
70 ONUSR2(0)+1GOTO30,90,220
80 REM --- BOMBOM
90 FORI=0TO5000:NEXT
100 A=USR4(2):FORI=20TO1STEP-1:LOCATE0,I
:PRINTSPC(3)"pp"SPC(6)"pp"SPC(6)"pp"SPC(
6)"pp"SPC(3):FORJ=0TO50:NEXTJ,I
110 FORI=0TO3000:NEXT:FORI=5TO7:LOCATE6,
I:PRINTSPC(20):NEXT:LOCATE8,6:PRINT"G A
M E  O V E R"
120 FORI=0TO4000:NEXTI:GOTO210
130 REM --- ENDING
140 FORI=0TO82:A=ASC(MID$("!す#ちけひ!なご°&ろち
///!!!!!ぜ"チキ&$ちひ!ぜぽ°とえつかなしろち「ころな°やにぞ°き!せ
"チキはさおひ!%はさなぴ°ぁけるきおせぴ°きると°い$ち「",I+1,1))-
1
150 LOCATE6+IMOD20,5+(I¥20)*2:PRINTCHR$(
A-(A=34)*219-(A=35)*108-(A=36)*123-(A=37
)*210);:IFA<>32ANDA<>161THENPLAY"v15o7c6
4"
160 FORJ=0TO99:NEXTJ,I
170 SOUND7,152:SOUND6,32:A$="L8C4EFG4E4C
4EFG4E4C4EFLGEGEGE":B$="T160S0M6000O":L$
=B$+A$+A$:M$=B$+"3"+A$+A$:PLAYL$,M$
180 A$="GEC2GE8C2R8GGEAGE8C2R8":N$=A$+A$
:PLAYN$,N$:PLAYL$,M$:A$="LCEGABO":B$="CD
2CCL8CO":C$="BAGC4E8C4.":L$=A$+"5"+B$+C$
:M$=A$+B$+"3"+C$:PLAYL$,M$
190 IFPLAY(0)GOTO 190
200 REM --- SHOKI 2
```

BY v914AKSTN

もしこれがボツなら自滅しちゃる

かつて『象の国の不思議なこと』という見た目だけすごいゲームでお世話になったv914AKSTNです。なんと11カ月ぶりの採用なんですねえ。最近、なにかと多忙で、勉強の時間をマイコンを触るのに使っている(ああっ、こんなことを書くと怒られてしまうっっ!)わけですが、それでも足りない。足りないといいながら、こないだガリウスをやっとこ解きました。さて今回の『スンタカらった』ですが、技術的にも内容的にも『象の国』をはるかに超えた、と自負しとった作品です。もし、これが採用されないようなら自滅しちゃる、と豪語していたほどの自信作ですから安心して入力してください。

```
210 GOSUB320:GOSUB280:GOSUB320:VV=VAL(V$
):A=USR3(0):SC=0:X=15:Z=0:T=0:M=-(VV>0)*
3
220 IFM=4THEN140
230 A$=SPACE$(31)+"SCENE"+STR$(M+1)+SPAC
E$(32):LOCATE22,0:PRINTHEX$(M+1):FORI=1T
O20:LOCATE0,8:PRINTMID$(A$,I,32):NEXT
240 SOUND7,168:SOUND6,13:SOUND12,15:PLAY
"S0O3L8CCCC16CCC16CCCCCC16C","S0O3L8RGG1
6RR16GGRR8G16G","S0O2L8CCCC16CCC16CCCCCC
16C"
250 FORI=0TO0:I=PLAY(0):NEXT:A=USR4(0):F
ORI=20TO39:LOCATE0,8:PRINTMID$(A$,I,32):
NEXT
```

```
260 POKELM,SL(M+VV):POKELM+1,SM(M+VV):PO
KELM+2,SN(M+VV):POKELM+3,6:POKELM+4,0:PO
KELM+5,(M+VV)AND3:M=M+1:GOTO 30
270 REM --- TITLE
280 FORI=0TO4:LOCATE9,8+I:PRINTT$(I):NEX
T:SOUND7,184:SOUND12,8:PLAY"T128S0L16O6G
GGFFFGGGFFFDDDFFFGGG","T128O3V12L8G.F.G.
F.D.L16FGFG8.","T128
290 FORI=0TO0:I=PLAY(0):A$=INKEY$:NEXT:L
OCATE10,18:PRINT"HIT ANY KEY."
300 V$=INKEY$:IFV$=""THEN300ELSE:IFVAL(V
$)>4THEN300ELSERETURN
310 REM --- SCREEN
320 CLS:VPOKE6912,200:FORI=0TO31:VPOKE61
44+32*23+I,0:NEXT:PRINT"--SCORE:     0--
SCENE:0--AKSTN--"
330 FORI=0TO3:LOCATE3+I*8,21:PRINTTA$;:N
EXT:RETURN
340 REM --- SHOKI 1
350 CLEAR500,&HEBFF:DEFINTA-Z:SCREEN1,2,
0:WIDTH32:KEYOFF:COLOR15,1,1
360 FORI=0TO54:POKE&HF000+I,VAL("&h"+MID
$("EB7E0F235E2356470E002A37F0C51AD630FE0
A3802D607070707074F131AD630FE0A3802D607B
1137723C1814F10DE2237F0793239F0C9",I+I+1
,2)):NEXT:DEFUSR9=&HF000
370 VPOKE8192,6:VPOKE8204,&HC1:VPOKE8205
,&H41:VPOKE8206,&H91:AQ=&HF6A3
380 GOSUB420:DEFUSR=&HEC00:A=USR(0)
390 TA$="":FORI=0TO6:TA$=TA$+CHR$(VAL(MI
D$("96983129299799",I+I+1,2))):NEXT
400 GOSUB420:LM=USR(0)
410 FORI=0TO4:READT$(I):NEXT:FORI=0TO7:R
EADSL(I),SM(I),SN(I):NEXT:GOTO 210
420 AD=&HF037:POKEAD,0:POKEAD+1,&HEC
430 READA$,S$:IFA$="¥"THENRETURNELSEA$=U
SR9(A$):IFVAL("&h"+S$)<>PEEK(AD+2)THENPR
INT"ERROR IN";PEEK(AQ)+PEEK(AQ+1)*256:EN
DELSE430
440 REM --- CHR
450 DATA 2129EC11003801E000CD5C00EB11000
3012000CD5C00EB11400301080OC5CD5C00EBC11
18003C35C00,67
460 DATA 03030202020100 3F1F0000070C08181
FE0E06060606OE0F8FEFEFE26205848B8,6D
470 DATA 0F0F09090905031F7F73630404040C0
F808080808080E0F8DEDEC0C0C0C0C0,B0
480 DATA 030302021219181F0F000001030504O
3E0E06060606OECFEFAF0F0101C02C4B8,39
490 DATA 07070606060607 1F7F7F7F64041A121
DC0C0404040800OFCF80000E0301018F8,5E
500 DATA 0101010101010107 1F7B7B0303030 30
3F0F090909OA0C0F8FECEC620202030F0,2C
510 DATA 070706060606377F5F0F0F083840231
DC0C040404 89818F8F0000080C0A020C0,B9
520 DATA 070F1F1E3D5F4F2F172F3B3D7F7F5F2
FC0E0F8E468F8E0E0FED1B192ECC08080,11
530 DATA 000F083FE49F97F7DFD5F7FFFFFFFFF
F00F0F0FEBFFFEFEFEFFBFFFFFFFFFFFF,6B
540 DATA 3C7EDFBFFFFF7E3CC93558B54AA514A
B,C9,¥,¥
550 REM --- MACHINE
560 DATA 21BCEC22A0FD3EC3329FFD21E2EE119
AF3010A00EDB0219DFF22F8F7219BEF36,2D
570 DATA 0021000522A3EFC90604111BEF78329
CEFC50604C51A6FFEFF281F131A671BCD,DA
580 DATA 61EE2D20053EFF121810CD63EC28F63
E68CD63EE7D12137C121B1313C110D5C1,EE
590 DATA 10CBC93A9CEF3D28113D280A3D3D280
47DE601C025C97DE601C0247CFE1FC93A,EA
600 DATA 9BEF874F0600211BEF09E53EFF06041
10800A61910FCE13CC006043AF8F73D1B,12
610 DATA 361423773C1910F8219BEF7E3CE6037
721010022A3EF110F0AC35AEE11A3EF1A,CE
620 DATA 3C12FE02D89712131AFE0538061100 0
AC35AEE875F160021BAEE193AA2EF8747,DA
630 DATA 8787805F1916045ECD5AEE23145ECD5
AEE21A4EF34C9211BEF06803EFF772310,86
640 DATA FCC9DD215BEFFD219DEFFD360400FD4
602C578329CEFDD7E003CCAA0EDDD7E02,78
650 DATA A7CAE8EDCDAEEEFDBE00D2CCEDDD7E0
1DD8603FE1FD2CCEDDD7701CD74EE0610,F9
660 DATA 111BEFC51ADD9600FE023031131A1BD
D9601FE0230271A6F131A671BCD61EE3E,73
670 DATA FF1221A1EFDD7E00CB3F8677D511000
DCD5AEED1DD35022004DD3603001313C1,32
680 DATA 10C1010400DD09C110873AF8F73DCA2
4EE219EEF7E23A7CA0FEE237EA7C835C9,21
690 DATA 3A9EEFA728DC3AA0EFA720D6FD3501F
D36030EDD360001DD36010FDD360204CD,6C
700 DATA AEEEE601873DDD7703C33BEDDD7E03E
D44DD7703DD3400DD7E00FE15DA3BED21,11
710 DATA 010022F8F7C33BEDDD7E03CB3FDD860
0D602DD7700DD3403FE153005CD74EE18,97
720 DATA 81DD360018CD74EEDD3600FFC382ED4
63EFF215BEF110400A61910FC3CC03E02,29
730 DATA 32F8F7C93E01CD42EE21001B0180003
EC8CD560021A01A0140003E70C356003A,29
740 DATA F8F7874787878787905F160021F1EE190
60E5ECD5AEE142310F8C97AD3A07BD3A1,DB
750 DATA C93E20E54C0618260029292929 2909C
D4D00E1C93A9CEF87876F261BDD7E0087,9B
760 DATA 8787CDA3EEDD7E01878787CDA3EE3E1
8CDA3EEDD7E025F1600E521ECEE197EE1,99
770 DATA C3A3EEE5D5C5CD4D00C1D1E123C9ED5
F4F3AA5EF078132A5EFC947005F008F00,1
780 DATA BE001D016B005F004700390040008F0
0D600AA00D600E3005703FA02A7025703,87
790 DATA 3B027FEC28EC02EDF6EC3FEE0F090D0
4077802840200 0001A81010001511005 5,2E
800 DATA 0F440F330F1F8010101055550077 0A5
50A330A1480101010555500,A8,¥,¥
810 DATA "┌──────────┐","| ｽﾝﾀｶ ﾗｯﾀ  |"
,"|          |","|  v914AKSTN|","└──────
────┘"
820 DATA 248,18,8,240,20,6,235,25,4,230,
30,3,236,60,4,239,180,8,210,12,2,225,30,
3
```

→打ちこむまえの重要注意

このプログラムは一部マシン語ルーチンを使用しているのでRUNするまえに必ずセーブしておきましょう。

また、450行と560行から800行のマシン語データは、360行と430行さえ正しく打ちこんでいれば430行のチェックサムルーチンで自動的に確認されます。データが誤っている場合、「ERROR IN」のあとに行番号が表示されるので、その行のデータを確かめてください。

なお、このゲームをRUNするとディスクが使えなくなります。なるべく、カセットテープで遊ぶようにしましょう。

〈いじわるファンクションコール／その4・9月号のフォロー①〉早くも9月号のフォローです。9月号のファンダムゲームの説明の65ページ「COLOR」のMSXカラーコード表のところで、印刷上のミスのため、色付き四角の写真が左右逆になってしまいました。このため、色の名前と写真が対応していません。またまた、ごめんなさい。⇒

変数の意味

■テキスト座標用 ■

X、Y……人間の座標

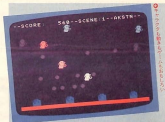
■スプライト座標用

XX……人間のX座標

■その他の変数 ■■

A、A$……汎用
B$、C$、L$、M$、N$……エンディングミュージックデー
AD……チェックサムルーチンのアドレス用
AQ……READ文で読まれたデータのある行番号が入っているアドレス
I、J……ループ用
LM……マシン語プログラムのワークエリアの先頭番地が入る
M……シーン数
Q……人間のパターン番号用
S、T……キー入力用
S$……チェックサムデータ読みこみ用
SC……スコア
SL(n)、SM(n)、SN(n)……シーンデータ
T$(n)……タイトル用
TA$……トーチカ表示用
V$……キー入力判定用
VV……レベル設定用
Z……人間のスプライトパターン番号計算用

プログラム解説

10　350行の初期設定へ飛ぶ
20　REM文
30〜40　人間の移動量の設定
50　人間の表示など
60　スコア表示
70　敵の移動処理など(USR2)をして、その結果によって各処理へ飛ぶ
80　REM文
90　ウェイト
100〜120　ゲームオーバー処理
130　REM文
140〜190　エンディング処理
200　REM文
210〜220　変数などのシーンごとの初期化
230　シーン表示
240〜250　オープニングミュージック
260　シーンのデータをマシン語プログラムのワークエリアにセットする
270　REM文
280〜300　タイトル画面表示
310　REM文
320〜330　画面表示
340　REM文
350〜370　初期設定、キャラクタデータ読みこみ
380　スプライトとユーザー定義キャラクタの定義(USR0)
390　トーチカのキャラクタの組み合わせをTA$にセット
400　マシン語プログラム書きこみ、USR関数の定義(USR0)
410　タイトルデータ、シーンデータ読みこみ
420〜430　マシン語データ書きこみ
440　REM文
450　スプライトとユーザー定義キャラクタのパターン定義プログラム(420〜430行で読みこみ)
460〜540　キャラクタデータ(420〜430行で読みこみ)
550　REM文
560〜800　マシン語データ(420〜430行で読みこみ)
810　タイトル用データ(410行で読みこみ)
820　シーンデータ(410行で読みこみ)

PON PURO
PiRO PiYO

キャラクタも動きもゲームもおもしろい

プログラム確認用データ(使い方は71ページを見てください)

10>248	20>169	30>147	40> 19
50>200	60> 88	70>183	80>162
90>210	100> 36	110> 55	120>192
130>173	140>108	150> 34	160> 21
170>209	180>201	190> 67	200>230
210> 62	220>100	230> 27	240>189
250> 27	260>144	270>226	280>219
290> 82	300>129	310>174	320>102
330>198	340>229	350>240	360>117
370>163	380> 0	390>254	400> 63
410> 20	420> 51	430>201	440>251
450>137	460>140	470>131	480>255
490>142	500>249	510>241	520>137
530>132	540>245	550>231	560>133
570>254	580>129	590>241	600>137
610>240	620>255	630>241	640>240
650>241	660>139	670>135	680>137
690>139	700>242	710>251	720>247
730>134	740>240	750>251	760>129
770>186	780>135	790>128	800>132
810> 3	820>184		

〈いじわるファンクションコール／その6・9月号のフォロー②〉本誌9月号74ページ掲載の、「打ちこみミス発見プログラムの確認用データ」は、機種やRAMの容量によって9070行のデータが異なることがわかりました。9070行だけは確認用データではなく、リストそのものを見て確認してください。なお、「打ちこみミス発見プログラム」そのものは完全に正常に動作し、ほかのゲームプログラムを確認するときにはこういうことはありません。⇨

ジャンプ アンド ジャンプ

JUMP & JUMP

RAM16K

MSX MSX2

遊び方は67ページにあります

がまんして待っていてください

えーと、YAX-Zipです。このプログラムはRUNすると画面が真っ黒になってしばらく黙りこんでしまいますが、決してあなたのマシンが壊れたワケではないので、がまんして待っていてください。アクションなので、めんどーなことが嫌いな人におすすめです。

90、1240〜1260行の「`」はSHIFT+@です

```
10 REM ***** HEALTHY ACTION GAME 'JUMP &
 JUMP' Version 1.0
20 REM ***** MAY 25 1987 Design & Progra
mm YAX-Zip ALL RIGHT RESERVED
30 REM ***** For MSX(16K) Making machine
 SONY HB-F500(MSX2)
40 SCREEN1,2,0:COLOR15,1,1:DEFINTA-Z:DEF
SNG K
50 DEFUSR=&H7E:WIDTH32:KEYOFF:R=RND(-TIM
E)
60 DIMSS(7),CC(7),X(2),Y(2),CT(10),J0$(2
),J1$(2),J2$(2),H0$(2),H1$(2),T$(4):GOSU
B730
70 SC=0:SG=1:WY=0:CH=3:RD=1:BD=0:BX=-2:G
OSUB680:RESTORE90:FORI=1TO10:READCT(I):N
EXT
80 FORI=0TO2:READJ0$(I),J1$(I),J2$(I),H0
$(I),H1$(I):NEXT
90 DATA 3,3,3,4,4,5,5,5,6,1,b,`,`,j,k,e,
d,`,h,i,f,g,g,j,k
100 SP=1:CT=0:C3=1:C2=0:X=10:Y=111:JP=0:
KK=.75:BY=RND(1)*50:M$=STRING$(20,96):M1
$=STRING$(20,97):Y(0)=5:Y(1)=8:Y(2)=12:F
ORI=0TO2:X(I)=RND(1)*20:NEXT:M2$=""
110 Y$="+24+10+ 4+ 2+ 0- 2- 4-10-24":H0$
="h":H1$="i":E$=" STAGE"+STR$(SG)+" COMP
LETED ":GOSUB610:FORI=0TO31:PUTSPRITEI,(
0,200):NEXT:ONSTRIGGOSUB190:STRIG(0)ON
120 REM ***** MAIN LOOP
130 S=STICK(0):A$=INKEY$:GOSUB390
140 IF JP=1 THEN GOSUB240:CT=CT(C1):IF C
1<10 THEN 170
150 IF S<>7 THEN CT=1:X=X+1 ELSE CT=CT+S
P:IF CT=0 OR CT=2 THEN SP=-SP
160 P=VPEEK(&H1800+(X+6)+16*32):IF X>19
THEN X=19:GOTO270
170 PUTSPRITE1,((X+5)*8+5,Y),1,CT:PUTSPR
ITE0,((X+5)*8+4,Y),15,CT
180 GOSUB480:GOSUB530:IF P=98 OR P=101 O
R P=102 THEN270ELSE120
190 REM ***** JAMP
200 IF JP=1 THEN 210 ELSE PLAY"S9M5000L4
O5C16C":JP=1:C1=0:ZX=X:RETURN
210 REM *****
220 X=X-PL:IF X<0 THEN X=0
230 PL=0:RETURN
240 REM ***** JUMP2
250 C1=C1+1:IF C1>9 THEN JP=0:SC=SC+(ZX-
X)*10:GOSUB660:RETURN
260 Y=Y-VAL(MID$(Y$,C1*3-2,3)):PL=1:RETU
RN
270 REM ***** MISS
280 PLAY"S9M5000O3L8CCDECCC2"
290 PUTSPRITE7,((X+5)*8+5,Y),1,CT:PUTSPR
ITE6,((X+5)*8+4,Y),15,CT:FORI=0TO5:IF I=
2THEN I=4
300 PUTSPRITEI,(0,131),0,63:NEXT:FORI=YT
O131:PUTSPRITE7,((X+5)*8+5,I),1,1:PUTSPR
ITE6,((X+5)*8+4,I),15,1:NEXT:CH=CH-1:GOS
UB650:IF CH=0 THEN320
310 IF PLAY(0)THEN310 ELSE100
320 REM ***** GAME OVER
330 STRIG(0)OFF:Y=200:PLAY"S9M5000O3L8D4
CCL16GFEDC8","S9M5000O4L8D4CCL16GFEDC8"
340 FORI=9TO11:LOCATE10,I:PRINTSPC(12):N
EXT:LOCATE11,10:PRINT"GAME  OVER"
350 IF PLAY(0)THEN350
360 IF INKEY$<>""THEN360
370 GOSUB390:GOSUB480:GOSUB530
380 IF INKEY$<>""THEN70 ELSE FORJ=0TO99:
NEXT:GOTO370
390 REM ***** SCROLL
400 WY=WY+1:IF WY>180 AND WY<200 THEN MM
$=MID$(E$,200-WY,1):GOTO430
410 IF WY=200THEN BD=1:BX=0:WY=0:SG=SG+1
:GOSUB640:RD=(SG-1)MOD3+1:E$=" STAGE"+ST
R$(RD)+" COMPLETED ":KK=KK-.08
420 IF RND(1)>KK THEN MM$=J0$(RD-1) ELSE
 IF RND(1)>.9 THEN MM$=J2$(RD-1) ELSE MM
$=J1$(RD-1)
430 M$=LEFT$(MM$+M$,20):LOCATE6,16:PRINT
M$:C4=C4+1:C4=C4 MOD5:ON C4 GOTO 450
440 GOSUB670:RETURN
450 IF M2$=H1$(RD-1) THEN M2$=H0$(RD-1):
GOTO470
460 IF RND(1)>.7 AND LEFT$(M1$,1)="a" AN
D WY<70THEN M2$=H1$(RD-1) ELSE M2$="a"
470 M1$=LEFT$(M2$+M1$,20):LOCATE6,15:PRI
NTM1$:GOTO440
480 REM ***** KUMO
490 C0=C0+1:C0=C0MOD3:ON C0 GOTO 510
500 RETURN
510 FORI=0TO2:LOCATEX(I)+6,Y(I):PRINT"a"
:X(I)=X(I)+1:IF X(I)>19 THEN X(I)=0
520 LOCATEX(I)+6,Y(I):PRINT"c":NEXT:RETU
RN
530 REM ***** BIRD
540 ON BD+1 GOTO600
550 YY=BY:BX=BX+2:IF BX>19 THEN BX=0:BY=
RND(1)*80
560 BY=BY+RND(1)*9-4:IF BY<0 OR BY>80 TH
EN BY=YY
570 C2=C2+C3:IF C2=0 OR C2=2 THEN C3=-C3
```

次ページへ続く

ピンポンのファンダム

〈いじわるファンクションコール／その7・すわいんプログラム確認用データ〉本誌7月号掲載の「すわいん」で、質問があまりにも多く、みなさんの要望がたくさん寄せられたので、プログラム確認用データを特別掲載することになりました。データを次のページから載せますので、71ページの「打ちこみミス発見プログラムの使い方」の説明を見て、「すわいん」のプログラムの確認をしてください。では、次からデータを。⇒

```
580 PUTSPRITE2,((BX+6)*8-4,BY+39), 9,7+C
2:PUTSPRITE3,((BX+6)*8-5,BY+40), 1,7+C2
590 XX=ABS(X-BX):YY=ABS(Y-BY-40):IF XX<2
 AND YY<10 THEN270 ELSE RETURN
600 FORJ=0TO129:NEXT:RETURN
610 REM ***** CRT
620 CLS:FORI=0TO12:LOCATE6,4+I:PRINTSTRI
NG$(20,97);:NEXT
630 LOCATE11,1:PRINT"JUMP & JUMP"
640 LOCATE18,3:PRINTUSING"STAGE##";SG
650 LOCATE7,18:PRINTUSING"CHANCE##";CH
660 LOCATE7,3:PRINTUSING"SCORE####";SC
670 LOCATE17,18:PRINTUSING"DIST ###";200
-WY:RETURN
680 REM ***** TITLE
690 FORI=0TO31:PUTSPRITEI,(0,200):NEXT
700 CLS:FORI=0TO4:LOCATE4,5:PRINTT$(I):L
OCATE8,7:PRINTT$(4-I):LOCATE0,0:PRINTCHR
$(27)+"M":LOCATE0,6:PRINTCHR$(27)+"L";CH
R$(27)+"L":NEXT:LOCATE14,6:PRINT"AND"
710 LOCATE8,16:PRINT"1987 (C)YAX-ZIP":LO
CATE7,20:PRINT"PLEASE HIT ANY KEY"
720 IF INKEY$<>""THEN RETURN ELSE720
730 REM ***** SPT & PCG
740 LOCATE10,10:PRINT"WAIT A MOMENT":RES
TORE900:N=0:AD=0:CC=0
750 READA$:IFA$="*"THEN770
760 FORI=0TO7:VPOKE&H3800+N*8+I,VAL("&H"
+MID$(A$,I*2+1,2)):GOSUB880:NEXT:N=N+1:G
OTO750
770 REM *****
780 READA$:IFA$="*"THENAD=&H2000:GOTO780
ELSE IFA$="+"THEN800
790 N=VAL("&H"+A$):READA$:FORJ=0TO2:FORI
=0TO7:VPOKE2048*J+N*8+I+AD,VAL("&H"+MID$
(A$,I*2+1,2)):GOSUB880:NEXTI,J:GOTO770
800 REM *****
810 RESTORE820:FORI=0TO7:READ SS(I):NEXT
:FORI=0TO7:READ CC(I):NEXT
820 DATA 4,4,2,2,2,1,1,1
830 DATA &HE0,&HE0,&HF0,&HE0,&HF0,&HE0,&
HF0,&HF0
840 FORI=32TO90:FORL=0TO7:P=VPEEK(I*8+L)
:P=P OR P/2
850 FORJ=0TO2:VPOKE2048*J+I*8+L,P/SS(L):
VPOKE&H2000+2048*J+I*8+L,CC(L)
860 GOSUB880:NEXTJ,L,I
870 RESTORE1230:FORI=0TO4:READT$(I):NEXT
:A=USR(0):RETURN
880 REM *****
890 CC=CC+1:LOCATE14,12:PRINTUSING"####"
;2312-CC:RETURN
900 DATA 000307070300031B,19010103170E04
00
910 DATA 000080800080E0F8,18C0C0A0703810
20
920 DATA 0103030103020303,02030301010101
03
930 DATA 80C0C080C0C06060,E0408080808080
80
940 DATA 000307070300030F,0C010102170E04
00
950 DATA 000080800080C0D8,D8C0C0E0703810
20
960 DATA 0001030301020303,03030101000000
00
970 DATA 0080C0B878E0C080,C0C080C0F87808
00
980 DATA 0001030200020301,01010000000000
00
990 DATA 606060C0C0C0C0C0,E0E0C0C0E06060
E0
1000 DATA 0000000C1E1E01BF,BF000B17170B0
40D
1010 DATA 000000000000C0E0,F0F070E000C0C
080
1020 DATA 000000000C1E1E0D,130F0916170B0
50B
1030 DATA 000000000C000F8,F800C060A0E08
080
1040 DATA 007C3E3E1F1F2FFF,FF1F600000000
000
1050 DATA 00008080405BBCF4,F4FE180000000
000
1060 DATA 000000000000DFFF,701F600000000
000
1070 DATA 00000000018BCF4,74FE180000000
000
1080 DATA 000000000000DFFF,374F8F1F1E000
000
1090 DATA 00000000183CB4F4,FE98203010000
000,*
1100 DATA 60,FFFFAA0444444C4C,61,0000000
000000000
1110 DATA 62,0000B300EE000000,63,000078F
EF83F1C00
1120 DATA 64,7EFFFF0000000000,65,00FFFF0
000000000
1130 DATA 66,222288FFFFFFFFFF,67,FFFFFFF
FFFFFFFFF
1140 DATA 68,0F3F7F7FC7F0E07F,69,C0F0FCF
EC3703FFE
1150 DATA 6A,00000001071F7FF8,6B,0000008
0E0F8FE00,*
1160 REM ***** COL
1170 DATA 60,3020C68686868686,61,F7F7F7F
7F7F7F7F7
1180 DATA 62,F7F7F4F4F4F4F4F4,63,F7F7F7F
7FEEFE7F7
1190 DATA 64,871770F7F7F7E7F7,65,871770F
7F7F7E7F7
1200 DATA 66,171771E7F7E7F7F7,67,976787E
7F7E7F7F7
1210 DATA 68,F7F7F7F7FEFEEFE7,69,F7F7F7F
7FEFEEFE7
1220 DATA 6A,F7F7F76767676768,6B,F7F7F78
787878768,+
1230 REM ***** TITLE DATA
1240 DATA" ``` `  ` `` `  ``` "," `  `
 ` ` ` ` ` `  `"
1250 DATA"  `  `  ` ` ` ` ` `  `","` `  `
 ` ` ` ` ``` "
1260 DATA" `    ``  ` ` ` ` `    "
```



```
10>247   20> 53   30> 78   40> 54   50>250   60>110   70>216   80>106
90> 49  100> 48  110>141  120> 28  130>185  140>198  150>154  160>226
170> 39  180>230  190>194  200>187  210>170  220>166  230> 39  240> 42
```

変数の意味

■スプライト座標用

X、Y……ジャンプくんの座標
Y$…ジャンプくんのY座標の増分(ジャンプ時)
BX、BY……鳥の座標

■テキスト座標用

X(n)、Y(n)……雲の座標

■その他の変数

A$……データ読みこみ用
BD……鳥の出現フラグ(0＝出現しない、1＝出現)
C0、C4、CC……カウンタ
C1……ジャンプのカウンタ
C2、C3……鳥のパターン制御用
CC(n)……ユーザー定義キャラクタにつけるカラーコード(多色キャラクタなのでキャラクタ1つについて8個ある)
CH……チャンスの数
CT……ジャンプくんのパターン番号
CT(n)、SP……ジャンプくんのパターン制御用
E$……ステージエンドメッセージ表示用
H0$(n)、H1$(n)、H0$、H1$……背景キャラクタ用
I、L、P…ループ用
J0$(n)、J1$(n)、J2$(n)……地面キャラクタ用
JP……ジャンプくんのジャンプフラグ
KK……陸以外の表示される確率
M$、M1$、M2$……背景スクロール用
MM$……地面スクロール用
P……VRAMからの読みこみ用
PL……ジャンプの制御用
R……乱数初期化用
RD……ステージ数補助用
S……カーソルキー入力用
SC……スコア
SG……ステージ数
SS(n)……文字をイタリック調にするためのデータ
T$……タイトル表示用
WY……ジャンプくんの進んだ距離
ZX……スコアカウント用

プログラム解説

10〜30　REM文
40〜60　初期設定
70〜110　変数初期化および画面設定
120　REM文
130〜180　キー入力、ジャンプくん表示
190　REM文
200〜260　ジャンプくんのジャンプ判定処理
270　REM文
280〜310　ミス処理
320　REM文
330〜380　ゲームオーバー処理
390　REM文
400〜470　画面スクロール、ステージクリア判定
480　REM文
490〜520　雲移動表示
530　REM文
540〜600　鳥移動表示
610　REM文
620〜670　スコア等表示
680　REM文
690〜720　タイトル表示処理
730　REM文
740〜760　スプライト定義
770　REM文
780〜790　キャラクタ定義(パターンと色)
800　REM文
810〜860　キャラクタ定義(文字をイタリック調にして灰色のシマ模様をつける)
870　タイトルデータ読みこみ
880　REM文
890　カウンタ表示
900〜1090　スプライトデータ(750行で読みこみ)
1100〜1150　キャラクタパターンデータ(780行で読みこみ)
1160　REM文
1170〜1220　キャラクタカラーデータ(780行で読みこみ)
1230　REM文
1240〜1260　タイトルデータ

IITENKI DANAA!

プログラム確認用データ

(使い方は71ページを見てください)

10>131	20>214	30>189	40>209
50>183	60>223	70>122	80>239
90>193	100> 22	110> 22	120>146
130>147	140> 43	150>221	160> 73
170> 40	180>157	190>179	200>103
210>133	220> 85	230> 86	240>149
250>197	260>120	270>161	280>155
290>137	300> 89	310> 72	320>133
330> 60	340>226	350>241	360>228
370>245	380>164	390>168	400> 63
410>204	420>172	430>228	440>171
450> 26	460>134	470> 35	480>185
490>178	500>142	510>109	520>214
530>184	540>173	550>130	560>108
570>205	580> 57	590>112	600>108
610>224	620>172	630>111	640>217
650>140	660>212	670> 5	680>229
690>149	700>197	710> 14	720> 74
730>128	740>181	750> 38	760> 93
770>133	780> 59	790>209	800>133
810>181	820>139	830>136	840> 36
850>133	860> 6	870> 90	880>133
890>239	900>132	910>252	920>136
930>249	940>251	950>137	960>138
970>138	980>136	990>253	1000>138
1010>244	1020>246	1030>138	1040>249
1050>138	1060>252	1070>251	1080>129
1090>241	1100>141	1110>141	1120>251
1130>137	1140>142	1150>243	1160>229
1170>243	1180>138	1190>137	1200>143
1210>137	1220>140	1230>213	1240>232
1250>168	1260>196		

●横スクロールする背景と主人公の動きがとてもリアル

250>153	260>186	270>164	280> 96	290> 5	300>157	310>162	320>229
330>185	340>198	350>115	360>244	370> 10	380> 51	390> 18	400>246
410> 63	420>248	430>133	440>236	450>123	460>143	470>195	480>196

たこの海岸物語PART1 海岸編

RAM32K

MSX MSX2

遊び方は64ページにあります

By 米屋のチャチャチャ

ほのぼのとした風味のシューティング

こんにちは、ポシェットNo.12に載せていただいてからおひさしぶりの米屋のチャチャチャです。ほのぼのとした風味のシューティングをテーマにして作りました。イカ大王に彼女をさらわれたタコが、大王の城に彼女を助けにいく物語。パート1は、海岸で戦って鬼島に入るまでのお話だよ／　続編も制作中なのでよろしく。それから、タイトルは『チャコの海岸物語』をパロッたものだけど、それとはなんら関係ございません。

```
10 POKE&HFD9F,&HC9:GOTO1230
20 'TITLE DRAWING ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
30 FORI=0TO13:SOUNDI,ASC(MID$("        ?.
00 f.",I+1,1))-32:NEXT
40 GOSUB240:RESTORE60:FORI=0TO3:READA$:F
ORJ=0TO31
50 VPOKE16224+I*32+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*
2+1,2)):NEXTJ,I
60 DATA 0242230408834202 0f0222224744808 0
0000fe0000fc4444fe444444fe040418
70 DATA 0141417F40007F40404F40405F408080
000404FC0400FE0000F88080FE808080
80 DATA 1010505 07D5290141831519210101010
008080FE525252929222222224284041 8
90 DATA 201000FC0078007801FC8484848484FC
00FC2020FC444444FE00FE82828282FE
100 A$="0E00000007000000 4641FC007FC0FE00
3F8006000C000C000CF000001D"
110 A$=A$+"E00000180000001801803C3903007
E3303017673FBFF7661F1FE2C"
120 FORI=0TO55:B$=RIGHT$("0000000"+BIN$(
VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2))),8)
130 FORJ=1TO8:IFMID$(B$,J,1)="1"THENVPOK
E6207+I*8+J,A
140 NEXTJ,I:VDP(1)=VDP(1)OR1:FORI=0TO3:F
ORJ=0TO56
150 PUTSPRITEI,(40+I*48,191-J),B,59+I:NE
XTJ,I
160 LOCATE9,22:PRINT"PART ";T$:A=0
170 A=(AMOD15)+1:VPOKE6915,A:VPOKE6919,A
:VPOKE6923,A:VPOKE6927,A
180 IFSTRIG(0)THENPLAY"V15T255L64O7CEG"E
LSE170
190 FORI=0TO31:VPOKE6912+I*4,209:NEXT
200 VDP(1)=VDP(1)XOR1:GOSUB240:FORI=0TO1
3
210 SOUNDI,ASC(MID$("         J/ 0 ` ",I+1
,1))-32:NEXT
220 'BACKGROUND DRAWING ●●●●●●●●●●●●●●●●●
230 POKE&HE0E8,2-STRIG(1)*4:GOTO330
240 CLS:PRINTSPC(192);STRING$(240,196);S
TRING$(240,196)
250 FORI=0TO31:VPOKE6816+I,192+(IAND3):N
EXT:FORI=0TO63
260 VPOKE6848+I,197:NEXT:LOCATE7,5:PRINT
"^^^^^          ^^^"
270 A$=STRING$(11,29)+CHR$(31):OZ$="トトトト
トネトトトトト"+A$+"トトトトヌニノトトトト"+A$
280 LOCATE1,13:PRINTOZ$:LOCATE12,17:PRIN
TOZ$:LOCATE20,10:PRINTOZ$
290 OZ$=OZ$+"トトトヌニニニノトトト"+A$+"トトヌニヒニフニノト
ト"+A$+"トヌニハハハハニノト"+A$+"ヌニニハハハハニニノ"
300 LOCATE2,0:PRINT"ROUND  1      LEFT ホ
ホ ホ ホ ホ      LIFE  10 ";STRING$(20,207)
310 A=206:B=1:R=1:L=5:K=3:T$="1  かいがん へ
ん":RETURN
320 'MAIN PROGRAM DAYO ●●●●●●●●●●●●●●●●●●
330 GOSUB1960:LOCATE8,0:PRINTUSING"##";R
340 A$="AF78380FAF783C08D100FC01D100FC01
":FORI=0TO15
350 POKE&HE004+I,VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,
2)):NEXT
360 POKE&HE086,0:IFK=3THENPOKE&HE087,16
370 RESTORE930:FORI=1TOR:FORJ=0TO1:READA
$:J=-(A$="C")
380 NEXTJ,I:POKE&HE0CB,56:POKE&HFD9F,&HC
9
390 POKE&HE087,PEEK(&HE087)-1:FORI=0TO9:
GOSUB1110:NEXT
400 READA$:N=VAL(LEFT$(A$,1)):B=VAL(A$)M
OD10:IFN=7THEN390
410 IFA$="C"THEN1070ELSEIFN>5THEN440
420 IFN<4THENA=31+B*16:B=-(N>0)*240ELSEA
=31:B=12+B*24
430 C=EC(N):D=EN(N):GOSUB900:GOTO390
440 IFN=6THENONB+1GOTO730,750,770,790,81
0,830,850,870
450 '?! ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
460 SOUND1,2:SOUND5,1:IFK<3THEN490ELSEPO
KE&HE087,1:K=0
470 FORI=3TO6:LOCATE1+K*11+(K=2)*3,15-(K
=1)*4+(K=2)*3-I
480 PRINTLEFT$(OZ$,I*23):FORJ=0TO300:NEX
TJ,I
490 GOSUB1110:A=63-(K=1)*32+(K=2)*24:C=9
:D=28
500 FORI=0TO19:B=40+K*88+(K=2)*24+(IAND1
)*8:GOSUB900
510 SOUND9,15:SOUND6,31:NEXT:POKE&HE015,
B-4:E=A+20
520 A=31:C=9:D=52:FORI=0TO1000:NEXT:POKE
&HE086,0
530 POKE&HE016,252:POKE&HE017,10:FORI=0T
O19
540 POKE&HE014,E:GOSUB1110:EP=-EP*(EP<>2
7):B=RND(1)*241
550 GOSUB900:IFPEEK(&HE087)<20+K*30-(K=2
)*20THENNEXT:GOTO490
```

210行の「、」はSHIFT+@です

490>134	500>223	510>252	520>244	530>159	540>233	550>220	560> 15
570> 18	580> 35	590> 0	600>128	610>245	620>112	630>194	640>218
650>104	660>217	670> 85	680>142	690>142	700>135	710>244	720>235

```
560 K=K+1:IFK<3THEN470ELSEPOKE&HFD9F,&HC
9
570 'ENDING ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
580 FORI=1TO5:A=VAL("&H"+MID$("E32C1",I,
1))+16:FORJ=0TO7
590 VPOKE11856+J,A:VPOKE13904+J,A:NEXT:F
ORJ=0TO900:NEXTJ,I
600 PLAY"S0M5000T255L8O5C2FR8FFAR8A4L4GF
EDL8CEGO6CER8O5BR8O6CR4C"
610 A=VPEEK(6913)*2:B=VPEEK(6912)*2:FORI
=ATO264STEPSGN(264-A)
620 VPOKE6913,I/2:VPOKE6917,I/2:NEXT:FOR
I=BTO272STEPSGN(272-B)
630 VPOKE6912,I/2:VPOKE6916,I/2:NEXT:FOR
I=0TO3000:NEXT
640 GOSUB1940:GOSUB1960:CLS:RESTORE1990:
LOCATE8,23
650 FORI=0TO7:VPOKE11856+I,31:VPOKE13904
+I,31:NEXT
660 READA$:IFA$="S"THENREADA:PRINTSPC(A)
;:GOTO660
670 IFA$="E"THEN700ELSEFORI=1TOLEN(A$)
680 PRINTCHR$(ASC(MID$(A$,I,1))-1);:SOUN
D8,15:FORJ=0TO20
690 SOUND0,40-J*2:NEXT:SOUND8,0:NEXT:GOT
O660
700 PLAY"V15T155L8O6E4DCR8CR8O5GA4O6CO5B
4O6C4.D2E1."
710 IFPLAY(0)THEN710ELSEGOSUB1940:FORI=0
TO1:I=-STRIG(0):NEXT:GOTO30
720 'BOSU TEKI ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
730 FORI=0TO14:A=31:B=36+I*12:C=2+(IAND1
):D=4
740 GOSUB900:GOSUB1110:GOSUB1110:NEXT:GO
TO390
750 FORI=0TO18:A=31+I*8:B=(IAND1)*240:C=
8+(IAND1)
760 D=8+(IAND1)*24:GOSUB900:GOSUB1110:NE
XT:GOTO390
770 FORI=0TO15:FORJ=0TO1:A=31:B=J*240+I*
16*(J*(-2)+1)
780 C=2+J:D=48:GOSUB900:GOSUB1110:NEXTJ,
I:GOTO390
790 A=31:B=240:D=40:FORI=0TO19:C=8+(IAND
1)
800 GOSUB900:FORJ=0TO3:GOSUB1110:NEXTJ,I
:GOTO390
810 A=31:C=3:D=4:FORI=0TO24:B=PEEK(&HE00
5)
820 GOSUB900:FORJ=0TO2:GOSUB1110:NEXTJ,I
:GOTO390
830 C=8:FORI=0TO19:A=PEEK(&HE004)+RND(1)
*24-12:B=(IAND1)*240
840 D=8+(IAND1)*24:GOSUB900:FORJ=0TO4:GO
SUB1110:NEXTJ,I:GOTO390
850 A=31:C=12:D=4:FORI=0TO29:B=RND(1)*24
1
860 GOSUB900:FORJ=0TO1:GOSUB1110:NEXTJ,I
:GOTO390
870 B=240:C=6:D=32:FORI=0TO3:A=163-I*40
880 GOSUB900:FORJ=0TO4:GOSUB1110:NEXTJ,I
:GOTO390
890 'ENEMY PUTTING ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
900 EP=(EP+1)MOD28:POKE&HE015+EP*4,B:POK
E&HE017+EP*4,C
910 POKE&HE014+EP*4,A:POKE&HE016+EP*4,D:
RETURN
920 'ROUND DATA ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
930 DATA C,01,18,07,12,03,16,05,14,51,58
,53,56,20,22,24,3,43,3,46,3
940 DATA 7,7,7,7,7,7,C,08,15,45,20,3,22,
3,24,3,60,7,7,60,7,7,60,7,7,7,7
950 DATA C,63,04,07,43,46,51,58,3,18,11,
20,01,23,04,26,07,29,63,14,17
960 DATA 63,13,18,7,7,7,7,7,7,C,41,48,43
,46,62,18,09,48,16,07,46,14,05
970 DATA 44,12,03,42,10,01,62,20,21,22,6
2,7,7,C,67,42,44,46,53
980 DATA 55,57,67,3,20,3,21,3,22,67,01,0
3,05,07,09,67,7,7,7,7,7,7
990 DATA C,42,47,61,3,20,43,46,52,57,61,
42,47,53,56,01,13,05,17,61
1000 DATA 7,7,7,61,7,7,7,7,7,7,C,43,46,6
5,20,21,52,57,55,3,3,65,03
1010 DATA 08,53,56,42,47,65,3,2,3,2,3,2,
65,7,7,7,7,7,7,C,01,13,05
1020 DATA 17,64,3,20,08,19,64,52,57,20,2
2,24,64,02,15,08,64,3,20,3
1030 DATA 20,64,7,7,7,7,C,20,3,21,3,66,0
1,13,05,17,66,51,58,53,56,66
1040 DATA 53,57,20,25,66,3,03,3,17,66,7,
7,7,7,C,41,51,43,53,45,55,47
1050 DATA 57,60,63,62,67,61,65,64,66,7,7
,7,7,C,8
1060 'CLEAR ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1070 POKE&HFD9F,&HC9:LOCATE11,12:PRINT"
CLEAR ! "
1080 PLAY"V15T255L8O6CR64CDER8CR8FF#GG#A
R8ER8A":FORI=0TO9999:NEXT
1090 GOSUB1930:LOCATE11,12:PRINT"ﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄ
ﾄﾄ":R=R+1:GOTO330
1100 'CRASH ? ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1110 LOCATE7,1:H=PEEK(&HE087):PRINTUSING
"### ";H;
1120 PRINTSTRING$(H¥5+1,207);SPC(25)
1130 IFPEEK(&HE086)=0ANDPEEK(&HE087)THEN
RETURN
1140 'CRASH ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1150 L=L-1:POKE&HFD9F,&HC9:VPOKE6164+L*2
,32:PUTSPRITE1,,1
1160 PLAY"V15T255L64O4CR64O3GR64O4CR64ER
64GFEDC"
1170 FORI=0TO5000:NEXT:GOSUB1930:GOSUB19
60:IFLTHEN330
1180 'GAME OVER ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1190 LOCATE10,12:PRINT" GAME OVER "
1200 PLAY"V15T255L8O6G.G-16GB4A4EF.F-16F
A4G4DC.D16CE4F4BO7CR8CR64C"
1210 FORI=0TO9999:NEXT:GOTO30
1220 'FIRST SETTING ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1230 CLEAR500,&HE000:DIMEN(5),EC(5):COLO
R15,5,7:SCREEN1,2
1240 WIDTH32:KEYOFF:DEFINTA-Z:POKE&HFDA0
,&H9C:POKE&HFDA1,&HE0
1250 KEY1,CHR$(12)+"SCREEN0"+CHR$(13):KE
Y2,CHR$(12)+"POKE-609,201"+CHR$(13)
1260 LOCATE6,10:PRINT"BEACH STORY OF TAK
O"
1270 LOCATE6,12:PRINT"PLEASE WAIT A MINU
TE"
1280 'CHARACTER SETTING ●●●●●●●●●●●●●●●●
1290 RESTORE1340:FORI=0TO10:READA$:FORJ=
0TO31
1300 VPOKE&H3800+I*32+J-(I>7)*192-(I=10)
*1504,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2))
```

次ページへ続く

ピンキーポンのファンダム

```
730>170  740>212  750>165  760>220  770>220  780>210  790>217  800>214
810>218  820>210  830>173  840>163  850>212  860>162  870>211  880>159
890>146  900>148  910>145  920>225  930>235  940>230  950>172  960>164
```

```
1310 NEXTJ,I:FORI=0TO63:A=VPEEK(&H3840+I
):VPOKE&H3900+I,A
1320 VPOKE&H3940+I,A:NEXT:FORI=0TO31:VPO
KE&H3980+I,VPEEK(&H3820+I)
1330 VPOKE14752+I,VPEEK(14560+I):NEXT
1340 DATA 03070F0F3F7FFFFFFF7F3B03020200
00C0E0F0F0FCFEFFFFFFFEDCC0C0808080
1350 DATA 0C1E1A0D131F1D2F707BFB8B738974
FB307858B0C8F8B8F40EDEDFD1CE912EDF
1360 DATA 06060444C6C2F7E54F6F3F4FD7A808
00DCCE565BDF8FC346FCE0F8ECD4545494
1370 DATA 3060D6F6F4E44642673D0F7F4F5754
540000C2C3535BDF8FC67CE0FCE2DA2820
1380 DATA 000000000000E1F177EE7C3400000
000000000000071E3C383870FCFF7E3C00
1390 DATA 00000E1F177EE7C340000000000000
0000000003C7EFFFC6030381C06000000
1400 DATA 0000000010B1B1D0E070301000000
00000000107070A0D0F06090F0E000000
1410 DATA 387DFFFFFFFF7F7F3F7FFFFFFF7F1F
0FF0FCFEFFFFFFFEFCFEFFFFFFFEFEBE1C
1420 DATA 030C10202040404040202010E08A72
0DC0300844140A0A02020404080751 4EB0
1430 DATA 00030F1F1F3F3F3F3F1F1F0F1F750D
0000C0F0B8E8F4F4FCFCF8F8F0F8AEB000
1440 DATA 00000010D0C011B1B010C0D010000
000000080B03080D8D88030B08000000
1450 'MACHINE LANGUAGE SETTING ●●●●●●●●
1460 FORI=0TO19:READA$:FORJ=0TO31
1470 POKE&HE09C+I*32+J,VAL("&H"+MID$(A$,
J*2+1,2)):NEXTJ,I
1480 DATA AFCD9600A72807D6105FAFCD93003E
06CD9600A720085F3E09CD930018073D5F
1490 DATA 3E06CD93002184E0357EE607201D3A
38E5A7280D5F3E04CD93003E0D1E00CD93
1500 DATA 0021CBE07E3D20023E387706023E08
CD41012A04E017380124173801 2C173801
1510 DATA 2D173801257CFEF120013DFEFF2001
AF677DFEB020013DFE1E20013C6F2204E0
1520 DATA 2208E010C8AFCDD8002185E0467790
28253C202210CE03ED1BE280723232323
1530 DATA BE20133A04E0D610773A05E02377AF
23771EF0CD93002100E036D1232336FC23
1540 DATA 2323237DFE86CA19E27E0F0FA72010
2B2B7ED608FE10DA55E1772323C35BE13D
1550 DATA 20162B2B347EFEC0CA55E1E63F06E6
4F0A23867723C35BE1D60330142B342BCA
1560 DATA 55E1233E0FA62320043E04AE77C35B
E1D60230172B353A05E0BE7E233007E608
1570 DATA 0FF61018023E1877C35BE1A720102B
2B7EC606FEC0D255E1772323C35BE13DCA
1580 DATA 6BE1D60330052B35C39AE1D602300C
2B06E74E0A2B772335C39AE1A7200D2B2B
1590 DATA 34347EFEC0D255E1C3D5E13DC25BE1
2B2B7EC60477FEC0D255E1C3D5E1ED5B04
1600 DATA E00600CD61E27DD684280332 86E0ED
5B0CE00634CD61E27DD684200DED5B10E0
1610 DATA CD61E27DD684CA89E22B36D1232336
FC3E061E1FCD93003E091E0FCD93002187
1620 DATA E034C389E22114E07E2CFED1281693
30012FFE0C300E2C7E2DA828087E923001
1630 DATA 2FFE0CD87DC6036FFE84C818DB0180
0011001B2104E0CD5C00C9CD7E00110020
1640 DATA 21FF03CD4A00CB4D20010FCB552002
0F0F47CB38B0CD4D00EB3EF7CD4D0023EB
1650 DATA 7CB5C82B18DD210800CDDBE2211000
CDDBE2212820CDDBE2213020CDDBE2C955
1660 DATA AF6F5F0100080BCD4A0023EBCD4D00
23EB78B120F1C91100200600C501080021
1670 DATA 09E3CD5C000E0809EBC110EFC94747
5727C7C71717
1680 'B.G.M. DATA SETTING ●●●●●●●●●●●●●●
1690 A$="55005F6B006B008F7F006B71006B5F0
055005F6B008F7F8F5500475500"
1700 A$=A$+"5F6B005500405500 5F6B005F0055
5F007F6B7F5F55005F00000000"
1710 FORI=0TO55:POKE&HE538-I,VAL("&H"+MI
D$(A$,I*2+1,2)):NEXT
1720 'ENEMY MOVING DATA SETTING ●●●●●●●
1730 A=0:B=0:FORI=0TO63:A=SIN(.1*I)*32:B
=A-B
1740 POKE&HE600+I,VAL("&H"+RIGHT$(HEX$(B
),2)):B=A:NEXT
1750 FORI=0TO240:POKE&HE700+I,103+SIN(.0
5*I)*55+SIN(.2*I)*17:NEXT
1760 'BACKGROUND CHARACTER SETTING ●●●●
1770 DEFUSR=&HE296:DEFUSR1=&HE2F2:U=USR(
0)+USR1(0):DEFUSR=&HE2C2
1780 FORI=0TO3:READA$:FORJ=0TO31
1790 VPOKE1536+I*32+J,VAL("&H"+MID$(A$,J
*2+1,2)):NEXTJ,I
1800 FORI=0TO31:VPOKE9728+I,251:NEXT:FOR
I=1TO4
1810 FORJ=0TOVAL(MID$("4323",I,1)):VPOKE
9720+I*8+J,245:NEXTJ,I
1820 FORI=0TO71:VPOKE9760+I,5-(I>7)*6-(I
>15)*90+(I>47)*70+(I>55)*9:NEXT
1830 A$="303062626262626262878F8F818181878
FFF1F6F8F9FBFAF3F"
1840 FORI=0TO23:VPOKE9832+I,VAL("&H"+MID
$(A$,I*2+1,2)):NEXT:U=USR(0)
1850 DATA 000000000FF000000000000FF00000
000000FF000000000000000F00F000000
1860 DATA 000000000000000000000000000000
00FFFFFFFFFFFFFFFF01012323 7777FFFF
1870 DATA 00002020 7276FFFF8080C4C4EEEEFF
FFFF08080808080808 80E0787E3F000000
1880 DATA 01071E7EFC000000FFFF0044EEFFFF
FF7EFBFFD7FFDF7E5A006CFEFAFE7C3810
1890 'ENEMY INFORMATION ●●●●●●●●●●●●●●●●
1900 A$="808832116840204248":FORI=0TO5:E
C(I)=VAL(MID$(A$,I*3+1,1))
1910 EN(I)=VAL(MID$(A$,I*3+2,2)):NEXT:GO
TO30
1920 'SOUND SETTING ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1930 FORI=0TO13:SOUNDI,ASC(MID$("
J/ 0  ` ",I+1,1))-32:NEXT:RETURN
1940 FORI=0TO13:SOUNDI,ASC(MID$("       ?
. 00 f.",I+1,1))-32:NEXT:RETURN
1950 'ALL SPRITE ERASING ●●●●●●●●●●●●●●●
1960 FORI=0TO31:POKE&HE004+I*4,209:POKE&
HE006+I*4,252
1970 VPOKE6912+I*4,209:VPOKE6914+I*4,252
:NEXT:RETURN
1980 'ENDING MESSAGE ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1990 DATA かもど゜なえざ゜し゜うみせ!"",S,74,ちさひ!かぬず゜
みはにきぬ!ひうれさなき゜!ど゜くみすち,S,37
2000 DATA ちさはきうき゜゛やはき゜ちろ!!QBSU!2,S,42,」き
うき゜゛!ほ゛、!さろぬと!すょえるっえうちすみせ「
2010 DATA S,106,===!TUBGG!???,S,79,QSPHS
BN!!CZ!!B/NBFEB,S,44
2020 DATA QMBO!!CZ!!U/ZBNBNPUP,S,44,IFMQ
!!CZ!!N/NJZBNPUP,S,60,E
```

```
970>163   980>159   990> 96   1000>171  1010>164  1020>161  1030>166  1040>163
1050>164  1060>167  1070>161  1080>160  1090>161  1100>161  1110>165  1120>162
1130>163  1140>164  1150>166  1160>166  1170>164  1180>165  1190>162  1200>164
```

プログラム使用上の重要注意

このプログラムを実行したあと中断し、引き続きMSXを使用するときは必ずF1キーとF2キーを押してからにしてください。これを忘れるとディスク内蔵のMSXなどではリセットされてしまうことがあります。プログラムを消してしまわないよう注意してください。

変数の意味

■スプライト座標用

EP……敵表示用アドレス
E……爆発パターン表示用アドレス

■その他の変数

A、B……敵表示データ用、データ読みこみ用など汎用
C、D……敵表示データ用
EC、EN……敵表示データ読みこみ用
H……ハートの表示用
I、J……ループ用
K……鬼島表示判定用
L……たこの残り数
N……敵表示用
OZ$……鬼島表示用
R……面数
T$……メッセージ表示用
U……USR関数呼び出し用

プログラム解説

10　60分の1秒ごとの割りこみをキャンセルしてから1320行(初期設定)へ飛ぶ(こうすると実行速度が少し速くなる)
20　REM文
30　効果音を鳴らす(波の音)
40〜50　タイトル文字定義
60〜110　タイトル文字データ(40行で読みこみ)
120〜150　タイトル表示
160〜170　メッセージ表示
180〜200　ゲームスタート
210　効果音を消す(波の音)
220　REM文
230　330行へ
240〜290　背景を描く
300〜310　ラウンド数などの表示
320　REM文
330〜380　ゲームスタートと画面作成
390〜440　敵の表示1
450　REM文
460〜560　最終ラウンド(鬼島の表示、効果音設定)
570　REM文
580〜710　エンディング処理
720　REM文
730〜880　敵の表示2
890　REM文
900〜910　敵の表示3
920　REM文
930〜1050　ラウンドデータ(370行と400行で読みこみ)
1060　REM文
1070〜1090　ラウンドクリア
1100　REM文
1110〜1130　ハートの表示と敵との接触判定
1140　REM文
1150〜1170　敵と接触したときの処理
1180　REM文
1190〜1210　ゲームオーバーの処理
1220　REM文
1230〜1270　初期設定
1280　REM文
1290〜1330　スプライト定義
1340〜1440　スプライトデータ(1290行で読みこみ)
1450　REM文
1460〜1470　マシン語プログラム書きこみ(効果音、たこの移動、スミの表示、敵の移動など)
1480〜1670　マシン語データ(1460行で読みこみ)
1680　REM文
1690〜1710　BGM設定
1720　REM文
1730〜1750　敵の動きの設定
1760　REM文
1770　USR関数の定義
1780〜1840　背景用キャラクタ定義
1850〜1880　キャラクタデータ(1780行で読みこみ)
1890　REM文
1900〜1910　敵の色を設定
1920　REM文
1930　効果音(波の音)消す
1940　効果音(波の音)鳴らす
1950　REM文
1960〜1970　すべてのスプライトを消す
1980　REM文
1990〜2020　エンディングメッセージデータ(660行で読みこみ)

●敵キャラがいろんなパターンで攻めてくる

プログラム確認用データ(使い方は71ページを見てください)

(使い方は71ページを見てください)

10>104	20>214	30>230	40> 40	1050>221	1060>175	1070> 37	1080>244
50> 87	60>250	70>211	80>219	1090>104	1100>162	1110>101	1120> 5
90>172	100>240	110>105	120> 56	1130>214	1140>189	1150>214	1160>134
130>122	140>188	150> 63	160>165	1170>146	1180>214	1190>121	1200>208
170>246	180>160	190> 18	200>152	1210>194	1220>218	1230>125	1240>144
210> 94	220>152	230> 14	240> 13	1250> 27	1260>123	1270> 33	1280>217
250>249	260>140	270>206	280>125	1290>117	1300>156	1310>104	1320> 14
290>124	300>210	310>219	320> 63	1330>116	1340>171	1350>219	1360>172
330>204	340> 89	350>233	360>212	1370>162	1380>215	1390>169	1400>223
370> 30	380> 29	390>163	400> 10	1410>168	1420>220	1430>218	1440>164
410>119	420> 36	430> 52	440>118	1450>114	1460>237	1470> 58	1480>213
450>232	460>199	470>119	480> 35	1490>162	1500>171	1510>216	1520>220
490> 65	500>116	510>119	520>245	1530>222	1540>222	1550>173	1560>174
530> 7	540>214	550>167	560>149	1570>164	1580>214	1590>162	1600>161
570>249	580>171	590> 67	600>148	1610>168	1620>212	1630>166	1640>174
610>171	620> 20	630> 71	640> 21	1650>223	1660>213	1670>212	1680>214
650> 85	660>154	670> 83	680> 15	1690>246	1700>110	1710> 61	1720>222
690>119	700>188	710> 61	720> 75	1730>113	1740> 24	1750> 54	1760>114
730>193	740>135	750>194	760> 93	1770>156	1780>229	1790> 14	1800> 35
770> 98	780>211	790>120	800>130	1810> 49	1820>104	1830>141	1840>142
810>110	820>133	830>221	840>178	1850>164	1860>164	1870>221	1880>172
850>149	860>132	870>248	880>131	1890>192	1900>247	1910>155	1920>195
890> 76	900>230	910>137	920>132	1930> 62	1940> 82	1950>126	1960>211
930>209	940>219	950>223	960>239	1970> 24	1980> 23	1990>239	2000> 22
970>227	980>176	990>248	1000>213	2010>223	2020>246		
1010>232	1020>178	1030>198	1040>205				

MSXの音楽とサウンド

セッション2

「サウンド・エディタ」で遊ぼう

解説	よっちゃん
プログラム	NOP

MSXの音で遊ぶこのコーナー、いよいよ本格的な音作りを始めるために「サウンド・エディタ」を作ってみた。これでサウンド作りが楽になるし、SOUND文の仕組みもわかってくるはず。

前回(8月号)はMSXの音を出しているPSGの仕組みのお話だったけれど、今回はそのPSGとSOUND文との密接な関係について遊びながら覚えてしまおう。

PSGの構成

まずは、下の図を見てほしい。前回掲載した図とほとんど同じだが、それぞれにレジスタ番号(「R」と数字で示す)をつけてある。

PSGをSOUND文で操作する仕組みを説明するまえに、図の各ブロックごとの説明をざっとしておこう。

●A、B、Cの3つのトーンジェネレータ(音の発生器)には情報を操作、蓄積するレジスタが2つずつあり(R 0～R5)、この2つを組み合わせて音程を決めている。さらに、効果音を出すためのノイズジェネレータが1つあって、こちらはおおざっぱでいいので、レジスタは1つだけ(R6)。

●3チャンネルミキサーは、各チャンネルごとに「音を出さない」「トーンジェネレータの音を出す」「ノイズジェネレータの音を出す」「トーンとノイズを両方出す」という4種類の選択をR7で指定する。

●A、B、Cの3つのボリュームコントロールアンプはそれぞれのチャンネルの音量を各1つのレジスタ(R8～10)で指定する。ボリュームを指定する値は0～15だが、16にすると、次のエンベロープジェネレータの効果が発揮されるようになる。

●エンベロープジェネレータはエンベロープ(音の強弱変化)のパターンを8種類持っているので、このパターン(R13で指定)とエンベロープ周波数(音の強弱変化の速さ：R11、R12)を決めることによって、音にいろいろな表情をつけることができるのだ。

BASICのSOUND文は、これらのレジスタに値を直接書きこんでPSGを操作するための命令で、たとえば、

SOUND 8, 10

とすると、ボリュームコントロールアンプAのレジスタ(R8)の値が10になる(PLAY文でV10を指定したのと同じ)。つまり、SOUND文は、

SOUND〈レジスタ番号〉,〈そのレジスタに書きこむ値〉

という形になっているのだ。

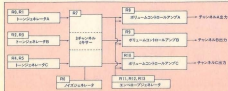
各レジスタごとにどういう値を書きこめばどういう音になるのかは、一応BASICのマニュアルを見れば書いてあるはずだが、それではわかりにくいので、NOPに「サウンド・エディタ」というプログラムを作ってもらった。

「サウンド・エディタ」とSOUND文の使い方

右ページのプログラムを打ちこんでRUNさせると、下の写真のような画面になる。

画面でR 0～R13と表示されているのが各レジスタで、それぞれの横に「：」をはさんで各レジスタに書きこまれている値が表示される。さらにその横に表示されているのは、各レジスタの機能と状態だ。「Tone」はトーンジェネレータ、「Ch.」はチャンネル、「ENV」はエンベロープ、「ENV－PAT」はエンベロープパターンの略になっている。

見た目は難しそうだけれど、使い方はかんたん。たとえば、

R0、R1 トーンジェネレータA
R2、R3 トーンジェネレータB
R4、R5 トーンジェネレータC
R6 ノイズジェネレータ
R7 3チャンネルミキサー
R8 ボリュームコントロールアンプA → チャンネルA出力
R9 ボリュームコントロールアンプB → チャンネルB出力
R10 ボリュームコントロールアンプC → チャンネルC出力
R11、R12、R13 エンベロープジェネレータ

⇧「サウンド・エディタ」の画面。レジスタ番号と設定値がひと目でわかる。エンベロープパターンも図示されているのでわかりやすい

チャンネルAのボリュームを大きくしたいときは、
①黄色い矢印をカーソルキーで操作してR8が表示されている行に持ってくる。写真では、「Ch. A」「ToneA」の下にある「V0」に矢印が合う。
②次にスペースキーを押す。すると、矢印が赤くなり、指定可能状態になる。
③そのままでカーソルキーを押すと横に表示されている値が変化し、そのつどその値がR8に書きこまれていく(カーソルキーの左右で1ずつ、上下で20ずつ変化する)。
④また別のところを指定するときはもういちどスペースキーを押せば矢印は黄色になる。

この要領で、指定したいところに黄色い矢印を移動させ、スペースキーを1回押して矢印を赤くしてから、カーソルキーで数値を指定していくのだ。

「サウンド・エディタ」で遊ぶ

PSGの音作りでいちばんおもしろいのは、ノイズとエンベロープの操作だ。

実例を1つあげておこう。

「ToneA」(R0、R1の行)を20に、「ToneB」(R2、R3)を220に、「ToneC」(R4、R5)を2800に、「Noise」(R6)を11くらいにしておき、R7(ミキサー)の行をすべて「T&N」に、R8〜R10をすべて「ENV」に設定。さらに「ENV−PAT」のR13の値を10にしたあと「ENV」(R11、12)を3500から650くらいの範囲で変えていくとSL気分が味わえます。

あとは、適当に数値を変えていろんな音を楽しんでほしい。

いい音が見つかったら、そのときの各レジスタの数値をメモしておこう。この数値をSOUND文で指定すればまったく同じ音が再現できるのだ。

さて、このプログラムを実行中にF1キーを押すと、「INPUT MML=」と表示されて、MML(PLAY文のデータ)を入力して演奏させることができるのだが、使うときはちょっと注意が必要。

まず、このときは、「PLAY」も“ ”(ダブルクォーテーション)も不要。チャンネル間の区切りは「 ,」(カンマ)だけでOK。

また、サウンド・エディタで指定したエンベロープパターンで鳴らしたいときは、必ずR13に設定されている値と同じ値を「S」で指定すること。たとえば、R13に14が設定されていたとすると、

S14C, S14E, S14G

という具合に各チャンネルごとにSを使って同じエンベロープパターンを指定しなおすこと。

ということで、誌面がつきてしまった。SOUND文とPLAY文の微妙な関係については来月号(11月号)のセッション3で説明するということで、ではまた。

「サウンド・エディタ」のプログラムリスト

```
100 CLEAR1000,&HD350:DEFUSR=&HD350:DEFINTA-Z:DEFSNGE:SCREEN1,0,0:KEYON:WIDTH30
110 ONSTRIGGOSUB250:ONERRORGOTO590
120 ONKEYGOSUB540:KEY1,"MML"
130 DEFFNS=(STICK(0)=7)-(STICK(0)=3)+20*((STICK(0)=5)-(STICK(0)=1))
140 M$="V0 V1 V2 V3 V4 V5 V6 V7 V8 V9 V10V11V12V13V14V15ENV"
150 DIMA$(2),U$(10),U(10),R(13),X(11),Y(11)
160 RESTORE160:FORI=0TO8:READD:POKE&HD350+I,D:NEXT:FORI=0TO13:R(I)=USR(I):NEXT:DATA33,248,247,126,205,150,,119,201
170 READA$:A=&H3800:GOSUB500
180 READA$:A=ASC("[")*8:GOSUB500
190 FORI=0TO10:READ U$(I):NEXT
200 FORI=0TO10:READ U(I):NEXT
210 FORI=0TO11:READX(I),Y(I):NEXT
220 CLS:FORI=0TO5:R(I)=USR(I):NEXT:GOSUB460:C=0
230 STRIG(0)ON:KEY(1)ON
240 C=(C+FNS+24)MOD12:PUTSPRITE0,(X(C)*8,Y(C)*8),11,0:FORI=0TO200:NEXT:GOTO240
250 VPOKE&H1B03,9:ONSTRIGGOSUB270:STRIG(0)ON
260 ONC+1GOSUB280,280,280,310,330,330,330,340,360,380,400,430:GOTO260
270 ONSTRIGGOSUB250:STRIG(0)ON:RETURN240
280 RR=R(C*2)+R(C*2+1)*256:RR=RR+FNS:IFRR<0THENRR=0ELSEIFRR>4095THENRR=4095
290 R(C*2)=RRMOD256:R(C*2+1)=RR¥256:SOUNDC*2,R(C*2):SOUNDC*2+1,R(C*2+1)
300 LOCATE0,U(C):PRINTUSINGU$(C);R(C*2);R(C*2+1);RR:RETURN
310 R(6)=R(6)+FNS:IFR(6)<0THENR(6)=0ELSEIFR(6)>31THENR(6)=31
320 SOUND6,R(6):LOCATE0,U(3):PRINTUSINGU$(3);R(6);R(6):RETURN
330 I=C-4:GOSUB520:M=(M+FNS+4)MOD4:GOSUB530:GOSUB510:SOUND7,R(7):RETURN
340 R(8)=R(8)+FNS:IFR(8)<0THENR(8)=0ELSEIFR(8)>16THENR(8)=16
350 SOUND8,R(8):LOCATE0,U(6):PRINTUSINGU$(6);R(8);MID$(M$,R(8)*3+1,3):RETURN
360 R(9)=R(9)+FNS:IFR(9)<0THENR(9)=0ELSEIFR(9)>16THENR(9)=16
370 SOUND9,R(9):LOCATE0,U(7):PRINTUSINGU$(7);R(9);MID$(M$,R(9)*3+1,3):RETURN
380 R(10)=R(10)+FNS:IFR(10)<0THENR(10)=0ELSEIFR(10)>16THENR(10)=16
390 SOUND10,R(10):LOCATE0,U(8):PRINTUSINGU$(8);R(10);MID$(M$,R(10)*3+1,3):RETURN
400 E=R(11)+R(12)*256:E=E+FNS:IFE<0THENE=0ELSEIFE>65535!THENE=65535!
410 R$=RIGHT$("000"+HEX$(E),4):R(11)=VAL("&H"+RIGHT$(R$,2)):R(12)=VAL("&H"+LEFT$(R$,2)):SOUND11,R(11):SOUND12,R(12)
420 LOCATE0,U(9):PRINTUSINGU$(9);R(11);R(12);E:RETURN
430 R=R(13):R(13)=R(13)+FNS:IFR(13)<0THENR(13)=0ELSEIFR(13)>15THENR(13)=15
440 IFR<>R(13)THENSOUND13,R(13)
450 LOCATE0,U(10):PRINTUSINGU$(10);R(13);MID$("[]]][]]][]]][]]]¥]]]¥]]]¥]]]¥]]][[[[[]]][¥[¥[^^^¥¥¥¥¥^^^¥[¥[¥]]]",R(13)*4+1,4):RETURN
460 FORC=0TO11
470 ONC+1GOSUB280,280,280,310,330,330,330,340,360,380,400,430
480 NEXT
490 LOCATE0,U(4):PRINTU$(4):RETURN
500 FORI=0TOLEN(A$)¥2-1:VPOKEA+I,VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2)):NEXT:RETURN
510 GOSUB520:M$(I)=MID$(" OFF Tone"+CHR$(&H41+I)+"Noise T&N ",M*5+1,5):LOCATE0,U(5):PRINTUSINGU$(5);R(7);M$(0);M$(1);M$(2):RETURN
520 M=-((R(7)AND2^I)=0)-2*((R(7)AND2^(3+I))=0):RETURN
530 R$=MID$("000000000001001000001001",M*6+1,6)+"00":R(7)=(R(7)ORVAL("&B"+MID$("001001010010100100",I*6+1,6)))XORVAL("&B"+MID$(R$,I+1,6)):RETURN
540 IFINKEY$<>""THEN540ELSEFORI=0TO2:A$(I)="":NEXT
550 C=1:STRIG(0)OFF:I=0:LOCATE0,20:PRINT"INPUT MML=";:LINE INPUT A$
560 C=INSTR(C,A$,","):IFC>0THENI=I+1:C=C+1:GOTO560ELSEA$=A$+",":C=1
570 FORK=0TOI:C1=INSTR(C,A$,","):A$(K)=MID$(A$,C,C1-C):C=C1+1:NEXT
580 PLAYA$(0),A$(1),A$(2):FORI=0TO1:I=-(PLAY(0)=0):NEXT:STRIG(0)ON:RETURN220
590 IFERL=580THENLOCATE0,20:PRINT"MML ERROR!":FORI=0TO999:NEXT:RESUME220ELSEONERRORGOTO0
600 DATA080CFEFFFE0C0800,80C0E0F0F8FCFEF0103070F1F3F7FFF0000000000000000FFFFFFFFFFFFFFFF
610 DATA"R0:### R1:###  ToneA:#######"
620 DATA"R2:### R3:###  ToneB:#######"
630 DATA"R4:### R5:###  ToneC:#######"
640 DATA"R6:##  Noise:##"
650 DATA"          Ch.A   Ch.B   Ch.C"
660 DATA"R7:###  &   &  &   &  &   &"
670 DATA"R8 :###  &  &"
680 DATA"R9 :###         &  &"
690 DATA"R10:###                &  &"
700 DATA"R11:### R12:###  ENV:#######"
710 DATA"R13:### ENV-PAT:&  &"
720 DATA 1,3,5,7,9,10,12,13,14,16,18
730 DATA 15,1,15,3,15,5,7,7,8,10,15,10,22,10,9,12,16,13,23,14,17,16,0,18
```

サウンド募集

このコーナーでは、読者がBASICで作った音を募集します。応募はハガキにSOUND文やPLAY文で書いて送ってください。また、その音にふさわしいタイトルもつけてほしい。もちろん、今回の「サウンド・エディタ」も音作りに利用してほしい。おもしろいものは、このコーナーに掲載し、栄誉を讃えます。送り先は、MSX・FAN編集部「サウンド係」まで。

ソフト120本プレゼント付!

読者アンケート

「MSX・FAN」では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するため、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右の綴じこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で120名様(各ソフト10名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差し上げています。締め切りは9月30日必着。当選者の発表は11月7日発売の本誌12月号の欄外でおこないます。

★8月号の当選者発表は39ページから52ページの欄外で発表しています。

■アンケート

❶ あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を丸で囲んでください。2台以上持っている場合や増設RAMをつけている場合は数字の大きいほうを答えてください。
①MSX(RAM8K)
②MSX(RAM16K)
③MSX(RAM32K)
④MSX(RAM64K)
⑤MSX2(VRAM64K)
⑥MSX2(VRAM128K)
⑦持っていない。

❷ 上の質問の答えが①〜④の方へ。今後、MSX2を買う予定はありますか。
①もうすぐ買う予定
②いずれ買いたいと思う
③買うつもりはない

❸ 次の周辺機器で持っているものはどれですか。持っているもの全部に丸をつけてください。
①ジョイスティック
②ディスクドライブ
③プリンタ ④データレコーダ(オーディオ用テープレコーダを代用にしている場合も含む)
⑤アナログRGBディスプレイ
⑥モデム ⑦持っていない
⑧その他(具体的に記入してください)

❹ 近々、何か周辺機器を買う予定はありますか。ハイ、イイエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。❸の番号で答えてください。

❺ MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で記入してください。
①ゲーム ②プログラミング
③パソコン通信 ④ワープロ
⑤CG ⑥ビデオ編集
⑦コンピュータミュージック
⑧ビジネス ⑨学習 ⑩その他

❻ 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているゲームを1つだけ番号で答えてください。

❼ 表1のソフトのなかで「MSX・FAN」で特集してほしいゲームを3つまで番号で答えてください。

❽ あなたの持っているソフトでとくに気に入っているものを表1のなかから番号で選んでください(3つまで)。

❾ 今月号の記事(表2)のうち、あなたがおもしろかった順に3つ番号で答えてください。

❿ あなたの持っているMSX、MSX2以外のパソコンやゲーム機はどれですか。いずれかの番号に丸をつけてください。
①ファミリーコンピュータ
②セガマークIII
③PC-8801系
④PC-9801系
⑤X1系 ⑥FM-7/77系
⑦どれも持っていない
⑧その他(具体的に記入してください)

⓫ あなたがふだんよく読む雑誌を表3のうちから3つまで番号で答えてください。

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート回答ハガキに記入してください。　それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで確認してください。

No	プレゼントゲーム名	No	プレゼントゲーム名
1	グラディウス2……P6	7	ハイスクール!奇面組……P112
2	メタルギア……P14	8	ハードボール……P114
3	女神転生……P22	9	魔界島……P116
4	ディープフォレスト……P26	10	将軍……P118
5	スクランブルフォーメーション……P30	11	ダイナマイトボウル……P120
6	大戦略……P33	12	カインドゥ・ギャルズ……P122

〈表2〉今月号の記事

No	記事
1	表紙
2	〈FAN ATTACK〉グラディウス2
3	〈FAN ATTACK〉メタルギア
4	〈FAN ATTACK〉女神転生
5	〈FAN ATTACK〉ディープフォレスト
6	〈FAN ATTACK〉スクランブルフォーメーション
7	〈FAN ATTACK SPECIAL〉大戦略
8	FAN FAN BOX
9	ゲーム十字軍
10	FAN STRATEGY
11	THE LINKS INFORMATION PAGE
12	〈ファンダム〉1画面プログラム
13	〈ファンダム〉ハーフ&ショートプログラム
14	〈ファンダム〉本格プログラム
15	〈ファンダム〉MSXの音楽とサウンド
16	〈FAN NEWS〉ハイスクール!奇面組
17	〈FAN NEWS〉ハードボール
18	〈FAN NEWS〉魔界島
19	〈FAN NEWS〉将軍
20	〈FAN NEWS〉ダイナマイトボウル
21	〈FAN NEWS〉カインドゥ・ギャルズ
22	COMING SOON
23	FAN VOICE

〈表3〉雑誌

No	雑誌
1	MSXマガジン
2	MSX応援団
3	コンプティーク
4	テクノポリス
5	ビープ
6	ポプコム
7	マイコンBASICマガジン
8	ログイン
9	その他のパソコン雑誌
10	ゲームボーイ
11	ハイスコア
12	ファミコン必勝本
13	ファミリーコンピュータマガジン
14	ファミコン通信
15	ファミコンチャンピオン
16	㊙ファミコン
17	その他のファミコン雑誌

〈表1〉ゲームソフト

No.	ゲーム名	No.	ゲーム名	No.	ゲーム名
1	アシュギーネ	26	将軍	51	火の鳥〜鳳凰編〜
2	アニマルランド殺人事件	27	スクランブルフォーメーション	52	ファンタジーゾーン
3	ウイングマン2	28	ずっこけやじきた隠密道中	53	フェアリーランド
4	うっでいぽこ	29	スーパートリトーン	54	プロジェクトA2
5	エイリアン2	30	スーパーレイドック	55	ホール・イン・ワン スペシャル
6	オペレーション・グレネード	31	スーパーロードランナー	56	ボルフェスと5人の悪魔
7	カインドゥ・ギャルズ	32	聖飢魔IIスペシャル	57	魔王ゴルベリアス
8	ガーディック	33	生命惑星M36	58	魔界島
9	ガリウスの迷宮	34	戦場の狼	59	魔界復活
10	カリオストロの城	35	大戦略	60	魔界村
11	軽井沢誘拐案内	36	ダイナマイトボウル	61	魔性の館
12	ガルフォース	37	ダブルビジョン	62	マッドライダー
13	がんばれゴエモン!からくり道中	38	ダンジョンマスター	63	未来
14	キャッスルエクセレント	39	ディーヴァ/アスラの血流	64	夢幻戦士ヴァリス
15	Qバート	40	ディーヴァ/ソーマの杯	65	迷宮神話
16	キングコング2	41	ディープフォレスト	66	女神転生
17	キングスナイト	42	トップルジップ	67	めぞん一刻
18	グラディウス2	43	ドラゴンクエスト	68	メタルギア
19	くりぃむレモン	44	ドラゴンスレイヤーIV	69	ヤングシャーロック
20	ザナック(MSX2版)	45	ドレイナー	70	夢大陸アドベンチャー
21	ザナドゥ	46	信長の野望〈全・国・版〉	71	ラビリンス
22	ザ・ブラックオニキスII	47	は〜りぃふぉっくすMSXスペシャル	72	レプリカート
23	三国志	48	ハイスクール!奇面組	73	レリクス
24	ジャガー5	49	ハイドライドII	74	ロボレス2001年
25	J・P・ウインクル	50	覇邪の封印	75	ロマンシア

Ashguine
伝説の聖戦士
アシュギーネ
話題の
パナソニックA1の
キャラクターが
ゲームになった

正義の力を見せてくれ。
君は聖戦士アシュギーネだ。
古代伝説の謎を解くまで、スイッチは消せない。
やり出すとやめられないアクションRPG登場。
プロローグ
巨大な地下文明をもつ惑星ネペンテス。その文明が全宇宙の脅威となったとき、自らを神と称するバヌーティラカスが現われ、宇宙意志のもとにこれを滅ぼした。原始に戻ったネペンテスでは、先住民エリトリア人とバヌーティラカスの作ったグール人との間で、戦いがはじまっていた。そんな両民族の血を引くライル。地下文明跡で平和に暮らしていたが、ある日グール人に襲われ、両親を失う。変わり果てた父母の姿。その前で、彼はかたきをとり、平和のために戦うことを誓った。
ゲームストーリー
古代文字が記された石板を見つけたライルは、そこに描かれていた伝説の聖戦士アシュギーネの像に勇気づけられ地表へと旅立った。最初は素手でしか戦えないが、「語りべ」から情報を聞き出すことで、剣・楯・光の眼・パワーレッグなど、伝説の聖なる武具を手に入れていく。強くなるほどに、彼の前に立ちはだかる敵たち。凶暴なエイリアン、巨大生物マイマイ、吸血虫デージ、命知らずの兵隊ネーマ…。こいつらを倒して進まなければ聖戦士伝説の謎は解けない。謎とはいったい何か。ネペンテスに平和が訪れるのはいつか。すべては君の腕にかかっている。
伝説の聖戦士アシュギーネ（パナソフト）
PANA-010 標準価格5,800円
（MSX2・メガロム）（要RAM64K、VRAM128K）
©CM LAND／MATSUSHITA
※このソフトはパナソフトセンターの取り扱いです。
▲このパノラマ写真はイメージです。実際のゲーム内容とは異なります。
アシュギーネは、やっぱりA1で楽しみたいなあ。
アシュギーネもすごいけど、A1もすごい。RAM64KのMSX2パソコンが29,800円。リアルで大迫力のゲーム。その上、ワープロやパソコン通信、ビデオ編集なんかも楽しめるんだから。
標準価格 29,800円 FS-A1
A1
パナソニック MSX2 パソコン
松下電器産業株式会社

楽・し・さ・を・演・出・す・る

株式会社タイトー®

本社/東京都千代田区平河町2-5-3 ☎03-264-8611(大代表) 〒102

★タイトーMSXソフトシリーズ第1弾!

2メガだワン。

フォーメーションもちゃんと勉強してネ!

わっ、キレイ。

リアルすぎるヨ〜 高いトコこわいヨ〜

2M ROM

リアルだからと言って、彼女の家をさがしてはいけない。

19XX年、巨大隕石の落下と同時に謎の飛行物体が東京を襲った。君はバイブレーンを操作し、先に送りこんだミニブレーンとともにフォーメーション攻撃で敵を全滅させろ！ 航空写真をもとにつくられた精密な東京の街並。2Mの大容量が、超リアルな空中戦に君を翔び立たせる。

新製品｜標準小売価格￥5,800

MSX2 メガROM TMS-01

バブルボブルに泡てててください。

意地悪な敵をやっつけながら全面をクリアして、謎を解け。真のエンディングとは? スーパーバブルボブルとは? あのバブルボブルが、今あらたなエンディングと100面＋α面を加えて新登場。

タイトーMSXソフトシリーズ第2弾

バブルボブル

9月下旬発売 MSX2 メガROM

新たなホームエンターテイメントの未来へ

● PC-6001・リアルゴルフゲーム

● MZ-1500・スターアーサー伝説I・惑星メフィウス

● PC-9801F・3-Dゴルフシミュレーション スーパーバージョン

Message from T&E SOFT at 5th Anniversary.

創立5周年

T&E SOFT はこの10月14日に、創立5周年を迎えることとなりました。これもひとえに、パソコンユーザーの皆様のご支援あってのものと、心より感謝いたしております。

T&E SOFT は準備期間等を含めますと5年余、一貫してコンピュータゲームの開発を続けてまいりましたが、それは常にパソコンをとおしての新しい遊びの発見でした。もちろん、ユーザーの皆様の声がその源になっていることは、言うまでもありません。毎日山のように寄せられる皆様からのお便りは、開発部はもとより社長から営業部にいたる総てのスタッフが目を通させていただき、新製品の開発に反映させていただいております。

T&E SOFT では創立5周年を迎えるにあたりまして、5周年記念作品4タイトルを用意させていただきました。5周年を一つの節目と考え、その集大成ともいえる作品を、皆様の熱きご要望にお答えすべく現在製作を進めております。これらの作品は、年末から来春にかけての発売を予定しております。詳細は10月発売の各パソコン誌広告等から順次発表させていただきます。

T&E SOFT は、今後もユーザーの皆様と一体となったゲーム作りを目指して努力してまいります。そして、皆様のさらに大きな声をお待ちしております。

● FM-7・スターアーサー伝説II・テラ4001

● PC-8801・ハイドライド

● PC-8801・ハイドライドII

● PC-8801mkII SR・ディーヴァ

● MSX・スーパーレイドック

T&E SOFTユーザーズクラブ会員募集

1 T&E SOFTユーザーズクラブ会員証の発行 2 T&Eマガジンの無料送付（年4回） 3 T&Eソフトカタログの無料送付（年2〜3回） 4 新製品情報などを満載、T&E PRESS（新聞）を隔月発刊 5 オリジナルグッズ（Tシャツ）等の割引販売 6 会員の中から抽選で、新製品のモニターになっていただきます 7 その他会員だけの楽しい特典を企画しています ■応募要領 ●住所（TEL）●氏名（フリガナを必ず）●年齢（生年月日も記入のこと）●職業（学校名）●所有のパソコン機種名及びシステム（パソコンを持っていない方でも結構です）を明記のうえ、入会金300円、年会費1,000円を必ず現金書留にて下記までお送りください ●〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 株式会社ティーアンドイーソフト「T&E SOFT ユーザーズクラブ」係 ※会員証作成の為、発行までに3週間必要です

SUPER LAYDOCK
MISSION STRIKER
MSX
RAM16K以上
2メガロム
¥6,800
T&E SOFT MSX技術の集大成!
度肝を抜く全編50以上の特殊処理と
スーパーマップドグラフィックス。
これぞ、シューティングの真髄!!
★圧巻!全14ステージ。MSXの限界を超えたスーパーマップドグラフィックス。
★2人で共同出撃。2機のネオ・ストーミーガンナーは、それぞれ、縦、横に合体可能。(1人でもプレイは可能です。)
★オプションウェポンは10種類装備でパワーアップ。
★新たにドッキングエネルギーを採用。ゲーム性が一段とアップ!合体はドッキングエネルギーが一定値以上ないとできません。
★PSG 3音をフルに使ったBGMは16曲。軽快なノリでプレイヤーの聴覚を刺激します。
★パスワード(14文字)によってデータセーブが可能。
ACTIVE SIMULATION WAR
DAIVA
ディーヴァ
初体験
MSX
RAM16K以上
2メガロム
¥6,800
パスワードを使って
他機種のディーヴァで遊ぼう!
PC-8801mkIISR、FM77AV、X1、MSX2、そして、ファミコン。どんなドラマが待ちうけているだろうか?
アクティブシミュレーションウォーとは
★シミュレーションウォーゲームをアクション化した、ニュータイプのゲーム。
★2人での同時プレイが可能。
★ストーリーは宇宙を舞台として7つのストーリーからなり、それぞれ7機種(PC-9801シリーズは年末発売予定)に割り当てられ、ディーヴァという一つの大きなストーリーを形造っています。
★パスワードによる各機種間の完全データ互換を実現しました。これにより、自分の戦力をパスワードの形で持ち出し、他機種に入り込み、2人同時プレイが可能です。
★アドベンチャーゲームの要素を持ち、何度もゲームをするうちにストーリーの全ぼうが明らかになってきます。
★多彩なB.G.Mにフル画面高速スクロール。
★2メガビット大容量ロムを使用。
Active Role Playing Game
ハイドライド・II
MSX
RAM 8K以上
1メガロム+S-RAM
¥6,400
謎と、魔法と、
冒険と…………
A.R.P.G.の決定版!
★ハイドライドを遙かに超えたスケールを持つマップ。
★14種にのぼる魔法が使用可能。
★会話、アイテムの売買、着がえもできます。
★自由に設定できるゲームスピード。
★スクロール切り換え、瞬時切り換えの選択ができます。
★マルチウィンドゥ表示。
★T&Eスーパーメガロムカートリッジ(バッテリー付S-RAM内蔵)だから、途中ゲームデータのセーブロードが瞬時にでき、データレコーダー、ディスクドライブは一切不要です。また本体の電源を切っても途中ゲームデータは消えません。
★RAM 8K以上のすべてのMSXと、MSX2で作動します。
MSX もうやめら
T&EのMSXソフト

ピクセル
PIXEL 3
MSX2用CG製作ツールボックス
MSX 2
RAM64K/VRAM64K
3.5"2DD予価 ¥6,800
T&E最強のCGツール・ピクセル2が
グレードアップ／ピクセル3となって
新登場！10月発売予定！
この1本でMSX2のオリジナル
CGがあなたのものに――
★MSX2の機能を十分に生かしたグラフィックエディター（3モード対応）、スプライトエディター、パターンエディターの3種類のプログラムが組み込まれています。今回新たにパターンエディターには、アニメテスト機能が加わりました。作製したキャラクターを画面上で自由にアニメイトすることができます。
★それぞれのエディターは、ピクセル2と同様、スクリーンモード5（256×212ドット16色）とスクリーンモード8（256×212ドット256色）に対応しているうえ、さらにスクリーンモード7（512×212ドット16色）にも対応できるようになりました。
★もちろんピクセル2と完全データ互換となっています。
★ピクセル3は、ディーヴァ、レイドックなどの開発に使用されたCGエディターです。
MSX 2
RAM64K/VRAM128K
3.5"2DD
¥7,800
ACTIVE SIMULATION WAR
DAIVA
ディーヴァ
壮大な叙事詩のヒーローになれる!!
■攻略法（T&Eマガジン14号掲載）
★その1：「帝国さんごめんね作戦」（福井県・佐々木晃クン）
はじめに最低3つの最強艦隊をつくる。帝国の植民星系の中でいちばんNoの大きい星系に自分の艦隊を2つおく。帝国はそこに新艦隊をつくるからそこでどんどんやっつける。その間にもう1つの艦隊は帝国の残っている艦隊をやっつける。艦隊を全部やっつけたら、また自分の艦隊を2つ増やし、その艦隊で惑星戦をして自分の星系を拡張しながらゆっくり謎を解いてゆきましょう。
★その2：「敵に攻撃させちゃえ作戦」
（東京都・猪鼻隆弘クン）
敵艦隊に中立星系を攻撃させて失敗した時、SYSTEMコマンドでその星系のDEFENCEを調べ、自分が勝てるレベルになったら惑星戦をして植民星系にしてしまう!!
MSX 2
RAM64K/VRAM128K
3.5"1DD
¥6,800
MOVIE SPACE SHOOTING GAME
LAYDOCK
レ・イ・ド・ッ・ク
いまだ超えるものなし！感動のハイラスタグラフィックス。
MOVIE SPACE SHOOTING GAME！
★緻密に書き込まれた背景が、1ドット単位にスムーズスクロール。敵機は最高16パターン切り換えのリアルアニメーション。その動きもドット単位なら、命中の判定もドット単位!!
★2人で共同出撃。2機のストーミーガンナーは、それぞれ、縦、横に合体可能。合体時には、1人がパイロット（ストーミーガンナーを操縦）、もう1人がオプションウェポンを担当。（1人でもプレイは可能です。）
★ストーミーガンナーのシールドとは別にプレイヤーの実力をレベルで表示。50種以上の敵キャラクターを撃破して、レベルを上げましょう。そして、レベルアップすれば、使用可能なオプションウェポンが増えます。
★データディスクに途中ゲームデータがセーブできます。
れない!! MSX 2
MSXマークはアスキーの商標です。
最強ラインナップ!!
■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。（送料サービス・速達希望の方は300円プラス）
■マガジンNo.14ご希望の方は、100円切手2枚（200円分）を同封の上請求券をお送りください。（葉書での請求はお断わりします）
■'87年カタログご希望の方は、100円切手同封の上、カタログ請求券をお送りください。（葉書での請求はお断わりします）
T&E SOFT ® INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770
T&Eマガジン No.14請求券 MSX FAN10月号
87総合カタログ 請求券 MSX FAN10月号
表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。
レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます

GA夢
ガム
好評発売中!!
アーケードゲームの移植版。さらに楽しくなった本格派シンキングアクション
アーケードゲーム不朽の名作「フェアリーランド」がMSXになった！しかもオリジナル敵キャラやROUNDを加え、強力にパワーアップしてるんだ。トレミーちゃんのカワイさやおちゃめな敵キャラ、魔法で敵をケーキに変えるユニークさと、単純ぽいけど難しいマカ不思議な本格的シンキングアクション！あなどったり油断してると、無敵キャラが現れたり、魔法をかけられたりしてしまう。隠しコマンドも豊富で、画面は全部で100面の大ボリューム!!魅力いっぱいな「フェアリーランド」、君もトレミーちゃんの魔法にかかる…!?
「国を守るのはアタシよ！」ケナゲに旅立つトレミーちゃんだった…。
人々の空想によって生み出された世界“フェアリーランド”に、アルファルファ王国という美しく平和な魔法の国があったとさ。それがある日、大トカゲ“ドラコリスク”の魔力とたくさんのモンスターに攻められ、王国は崩壊し、平和の象徴である“ホーリージェム”まで奪われてしまったそうな。かわいそうなアルファルファ。そんな中で、国王の一人娘トレミーは、持ち前の元気さで国を守るために立ち向かったのじゃ。まだ半人前の魔法とともだちの小龍ロトミーをお供に、“ドラコリスク”を倒し“ホーリージェム”を奪い返すために、がんばっちくれ、トレミーや。

THE FAIRYLAND STORY™

本格派シンキングアクションゲーム

フェアリーランド

COME TO THE FAIRYLAND

あの名作が帰ってきた!!

プログラマー&
グラフィックデザイナー募集中だ!

GA夢の人材募集は年中無休 来る者は拒まず去る者は追わず「あれっ?」の精神で、即戦力のあなたを求めています プログラマーはZ80、8086、6502、68000でゲームの作れる方、デザイナーは元絵イラスト、ドットデザイン共にOKという両刀使いの方、待ってます♡☎03 360 3621担当:藤又、葉山

© 1987 TAITO

MSX, MSX2 MEGA ROM 5,900yen
本体RAM8K以上

新★発★売
MSX2 2メガロム(要VRAM64K) ￥6,400
とにかく敵をたおしながら、どんどん前に進むんだ！落ちてるアイテムを 取るのを忘れるな！
この屋敷は、たくさんありどこにでるかは、わからない。前に進んでも後に出ることもあるぞ！
強敵、現わる！
どう戦うかは、君しだいだ！
牙龍王
がりゅうおう
2メガROM搭載
縦方向スクロール
スーパーアクションゲーム
壮大なストーリーをバックに息もつけない壮絶な戦闘シーンが始まる。高速縦方向スクロールに8方向に撃てる武器を駆使して、幾つもの難関を突破しなければならない。2メガロムに抜群のグラフィックと数々のキャラクターを盛りこんで、堂々の新発売！
強敵「牙龍王」を倒すのは君だ!!
絶賛発売中
トリトーン
●ROM版(要8K RAM)定価5,800円
●テープ版(要32K RAM)定価4,800円
スーパートリトーン
●MSX2 メガロム 定価5,900円
アラモ
●ROM版(要16K RAM)定価5,800円
未来
●MSX(要16K RAM)メガロム 定価5,800円
●MSX2(要V RAM64K)メガロム 定価5,800円
DEEP FOREST
MSX2 メガロム(要VRAM64K) ￥5,800
姫を救い出すのだ
ゴーレムの頭に何十発も剣を打ち込むんだ
ついに完成 おもしろいぞ
城の中にも強敵はいっぱいだ。
XAIN
株式会社ザイン・ソフト
〒676 兵庫県高砂市米田町米田1162-1
TEL(0794)31-7453
●通信販売ご希望の方は、商品名、機種名、住所、電話番号を明記の上、現金書留にてお申し込み下さい。(送料サービス)
●この商品は郵便局「ハイテクゆうパック」でお求めになれます。
●当社パッケージソフトのアンケートハガキ返送のユーザーには、会員登録を行ってサポートしています。
●プログラマー募集／Z-80・6809のわかる人どしどしご連絡ください。
MSXマークはアスキーの商標です。メガROMは1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。
資料請求券
MSX FAN 10月号

CRAZE
遠く昔、核戦争が起こり人々は、地下世界ににげ込んだ。時が経ち、人々の間には階級が生まれ、一部の人々の手により巨大なコンピュータ世界がつくり上げられた。そして人々は、そのコンピュータに支配されるまでになっていた。そんな中、スーパーバイクをあやつる一人の男がいた。
その名は「CRAZE」／そう走る狂気と……。
3Dグラフィックにより描き出されるそれぞれの都市、その中を走りぬけるスーパーバイク。
さあ君はコンピュータに打ち勝つことができるか!?
3Dシューティング第2弾
前作「VAXOL」を凌ぐスケール、スピード、ストーリー、リアル性。
そして縦横無尽に走り回る敵キャラ、各面に出現する巨大ボスキャラ。
高鳴る鼓動、恐怖、そして秘められた謎。
パソコン3Dアクションゲーム再始動!!
スクランブルムーブメントアクション・クレイズ
近日発売!!
スキャンライン、ホリゴン変換等の常識の立体アルゴリズムを超えたトレーシングアルゴリズム。
●驚異の高速立体スクロール
●柔軟な操作性
●各ステージ独立したストーリー
●数々のパワーアップアイテム
●豊富な性格のアニメーションキャラクター
●リアルなビジュアルステージ
●多彩な音色、ポップなBGM
MSX(RAM16K以上)… メガロム ¥5,800
PC-8801SRシリーズ V2モード専用‥5"2D 2枚組 ¥7,800
X1 turboシリーズ………………… 5"2D 2枚組 ¥7,800
HEAVY ARMED STORMING VEHICLE
VAXOL
全画面をフルカラーのキャラクターが動き回る／
3Dシューティング新世代
「VAXOL」好評発売中!!
MSX RAM16K MSX1MROM ¥6,800
HEART SOFT
ハート電子産業㈱
〒221 横浜市神奈川区東神奈川2-40-9 クインビル7F TEL045-461-6071代
〈開発スタッフ募集〉
プログラマー・デザイナー・シナリオライター・グラフィックデザイナー・イラストレーター・アニメーター 移籍者募集 アルバイト可
〈通信販売〉
通販をご希望の場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号明記の上、上記に現金書留でお申し込み下さい。※送料サービス
MSXはアスキーの商標です。

花のお江戸のド真ん中、
こちとら曲った事が大嫌いよ。
つべこべいわずに、やってみねー。
BORN IN THE HAL LABORATORY よー。

森の石松ゲームに興じるの図

近日発売

ずっこけやじきた隠密道中

思わずニコニコ、江戸を離れたやじきたが笑いふりまく隠密道中。きつねや虚無僧が襲いかかってくるなかで、悪大名の証拠あつめに東海道中、東へ西へ。農民、町人を救うためずっこけやじきたは、大奔走だ。勘をはたらかせ、証拠をあつめる。君のインスピレーションを、江戸時代がまっている。

ホール・イン・ワン スペシャル

実践的難コース、ゾクゾクのゴルフゲームの登場だ。その名もホール・イン・ワン・スペシャル。距離、風向き、球筋とすべてがリアルに再現された。プレイ内容も、ストローク、トーナメント、マッチプレイと君の選択しだいだ。鮮かな景色にみとれてないで、スーパーショットでプレイスタート。

メインRAM64K/VRAM128K
※MSXはアスキーの商標です。

好評発売中

株式会社 HAL研究所
〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5 OS'85ビル5F ☎03-252-5561代

BATMAN
—ロビン救出作戦—
©1986 OCEAN SOFTWARE LIMITED. ALL RIGHT RESERVED.
©J. RITMAN AND B.DRUMMOND, LICENSED FROM OCEAN ©DC COMICS INC.
思考型 ロールプレイング・アクションゲーム
①3D構成による立体的な画面。
②150画面にも及ぶ画面。各画面奇想天外な仕掛けを展開。思考力、想像力が要求される。
③スペシャルアイテムを集めることによりキャラクターは、パワーアップ!
MSX ROM カートリッジ メガロム仕様 ¥5,800 MS-13
HERO COME BACK!
COMING SOON!
宿敵ジョーカーとリドラーに囚われの身となったロビンを救出する為に、単独地下要塞に突入。あらゆる難関を突破し、スペシャルアイテムとバットクラフトパーツを集め、救出に向かうのだ!
9月21日 発売
ニュータイプのアドベンチャー・ゲーム
2メガの迷宮に何かが起こる…
Labyrinth
ラビリンス 魔王の迷宮
好評発売中
MSX 2 ROM カートリッジ 2メガロム仕様 (VRAM128K以上) ¥6,800 MS-10
★MSX、初のMSX-AUDIO(FM音源)対応
★日本語コマンド選択方式によるスピーディーなゲーム展開
★キャラクターは、各ステージをアニメ感覚で動き回る
★ジョイスティック(カード)2トリガータイプ対応
★MSX2専用のスクリーン・モード5を使用したフルカラー・グラフィック処理
TM & ©1986 HENSON ASSOCIATES, INC. ALL RIGHTS RESERVED ORIGINAL PROGRAM AND CONCEPT ©1986 HENSON ASSOCIATES, INC. AND ACTIVISION, INC. CODE FOR MSX COMPUTER ©1987 PACK-IN-VIDEO CO., LTD
スピルバーグの謎解きに挑戦!
ミステリー・アドベンチャー
ヤングシャーロック ～ドイルの遺産～
好評発売中
MSX ROM ¥5,800 MS-7
上下左右に高速スクロールする捜査マップ
コマンド選択方式によりスピーディーなゲーム進行
大容量メガROM使用により画面の瞬間書き換えを実現
COPYRIGHT © 1985 PARAMOUNT PICTURES CORPORATION AND AMBLIN ENTERTAINMENT INC. ALL RIGHTS RESERVED ©1987 PACK-IN-VIDEO CO. LTD
SUPER RAMBO Special
MSX 2 ROM ¥5,800 MS-5
©1985 CAROLCO INTERNATIONAL NV ALL RIGHTS RESERVED TM TRADEMARK UNDER AUTHORIZATION
RAMBO
MSX ROM ¥5,800 MS-1
©1985 CAROLCO INTERNATIONAL NV ALL RIGHTS RESERVED TM TRADEMARK UNDER AUTHORIZATION
企画・開発・発売
PACK-IN-VIDEO
㈱パック・イン・ビデオ
〒160 東京都新宿区新宿1-16-10 コスモス御苑ビル7F ☎03(226)9491(直)
当社商品はお近くの電気店、パソコンショップ、百貨店等でお求めになれます。
尚、お求めになれない場合は下記までお問い合わせ下さい。
アズソフトハウス 〒151 東京都渋谷区本町1-20-2 パルムハウス初台9F ☎03-377-8637

■3D階層構造のアクションRPG!
■ラビリンスに展開される壮大なストーリー!
■攻撃に思考・論理パターンをもつ敵キャラクター!

Ⓐステージ名称、ステージナンバー、及び月の運行を表示。
Ⓑハンドヘルドコンピュータからの情報メッセージ。
Ⓒ装備している武器、アイテムを表示。
Ⓓ3〜7面にいるケルベスを見つけ救いだせ。

◀ダートの往き来をするケルベロス。ギリシャ神話に登場する番犬・中島の忠実な部下だ。

▶エジプト神話の悪神、セト。手ごわい敵だが、倒さなければならない。

▶前世で結ばれていた二人が、今、再び…。

STORY

中島くん…私、今どこにいるのかわからない…何も見えない…怖い、お願い助けて…。
地の底深く、静寂な闇に包まれた魔の領域。未知の恐怖に足がすくむ中島。その時「勇気を出して進むのです。魔の手から弓子をとり戻すために…」と優しくも力強い女の声がした。声の主に勇気づけられて進む中島の前に、突如黒い影が走り抜ける。「敵!?」ヒノカグツチを握る指先に力がこもる。「出方をうかがっているらしい…ヤツラは知的生命体なのか!?」

■PC-8801mkII R/H/VA(5"2D 2枚組) ¥7,800
■X1/C/ターボシリーズ(5"2D 2枚組) ¥7,800
■FM77AV専用 ¥7,800(3.5"2D 2枚組) ¥7,800
■MSX メガROM ¥6,800

Game Line-up 好評発売中

夢幻戦士 The Phantasm Soldier ヴァリス

■PC-9801シリーズ (5"2DD・3.5"2DD2枚組)(5"2HDは1枚) ¥7,800
■PC8801mkII R/H/VA(5"2D2枚組) ¥7,800
■X1/C/ターボシリーズ(5"2D2枚組) ¥7,800
■FM77AV(3.5"2D2枚組) ¥7,800
■MSX メガROM ¥6,800

アルバトロス 拡張コース

■PC-9801シリーズ(5"2DD2枚組) ¥4,500 (5"2HD・3.5"2DDは1枚)
■PC-8801mkII R/H/VA(5"2D2枚組) ¥4,500
■X1/C/ターボシリーズ(5"2D2枚組) ¥4,500
■FM7/77シリーズ(3.5"2D・5"2D2枚組) ¥4,500

FINAL ZONE —WOLF—

■PC-8801mkII R/H/VA(5"2D2枚組) ¥6,800
■X1/C/ターボシリーズ(5"2D2枚組) ¥6,800
テープ版(2巻組) ¥4,800
■MSX メガROM ¥6,800

テレネット・エクスプレス

お詫び

テレネット・ユーザーズ・クラブの第1期会員募集(限定500人!)〆切りが、10月末日に変更されました。多くの方々よりお問合せをいただき、ユーザー・販売店の皆様にご返答が遅れましたことを深くお詫び申し上げます。詳しい応募方法は、11月号をご覧下さい。

株式会社日本テレネット

※お求めはお近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は使用機種名を明記の上、送料200円を加算して現金書留で直接当社にお申し込みください。

〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL.03(268)1159

資料請求券 MSXファン

A LIFE M36 PLANET
Mother Brain has been aliving
滅亡へのカウント
生命惑星M36
(生きていたマザーブレイン)
1ミリほどの小さな生命、
それは神なのか、悪魔なのか、
その生命はもはや誰にも奪うことはできない
例えこの私でさえも。
もしかすると私はとんでもないものを
作ってしまったのかもしれない
ダリル・ウェイツ
SFX・リアルタイムロールプレイングゲーム
MSX, MSX2 (本体RAM16K以上)
¥5,800
絶賛発売中
通信販売ご希望の方へ
当日のうちに速達にて発送致します　ゲーム名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、現金書留でお申し込み下さい（送料無料）
SiM
PIXEL
株式会社ピクセル
〒150 東京都渋谷区道玄坂1－18－4
和田ビル3F
☎03(476)3109

惑星ゾンデで待ってるぞ!!

細川名人に、チャレンジ!!
キミはオレを超えられるか!?

〈スーパー・レイドック〉の
生みの親に、キミも挑戦!

細川名人に勝った人のなかから
抽選でプレゼント!!
- ●ステレオラジカセ……1台
- ●ヘッドフォンステレオ……1台
- ●オーディオヘッドフォン…1台
- ●オーディオ・テープ………15本

超ウルトラテクニック!!

細川勝男名人
昭和34年生まれの28才。T&E SOFTに入社4年の最古参。現在、開発部部長という職にありながら、プログラマーとしても活躍中。デビュー作は〈スターデストロイヤー〉、代表作は〈レイドック〉。MSX〈スーパー・レイドック〉では、総合プロデューサーとして、企画から関与。

着実にランキングをあげるか、一発逆転をねらうか――

〈スーパー・レイドック〉で、日本チャンプをめざせ!!

■全国から、自宅から、一斉に細川名人にチャレンジ!
■キミの実力は、いま全国何位か、名人との差はどのくらいか
――みんなのランキングが、ひと目でわかる!
■ネットワークゲームだから、好成績が出るたびに、何回でもチャレンジOK。細川名人より上のランクをめざせ!
■ネットワークを通して、他のプレーヤーとテクニック作戦会議をしよう!
■キミの実力は、いま全国何位か、名人との差はどのくらいか

参加資格	●リンクス・モデム(MSX専用)と〈スーパー・レイドック、ネットワークバージョン〉を持っている人なら誰でも自宅から参加できます。☆持っていない人は、この機会にお申込みを!
参加方法	●リンクス・ネットワーク内ネットワークゲーム・コーナー〈スーパー・レイドック〉をご覧ください。
決行日	●10月17日㊏正午～18日㊐正午

※9月8日㊋から細川名人挑戦へ向けてトレーニング・サービス開始!
※裏ワザ・テクニック情報も、同時サービス開始!

通信キット[リンクス・モデム MSX専用通信カートリッジ ＋ スーパー・レイドック ネットワーク・バージョン]

ネットワークゲーム大会記念特価 **¥14,800**

ネットワークゲーム時代、いよいよ本格化。だから、いまこそモデムを!!

ALL RANKING

	NUMBER	NAME	SCORE	LEVEL
01	1001241	KOO	982830	099
02	1001291	N.KID	827110	091
03	6023051	KENTA	701121	086
04	6004413	CHAIL	701001	083
05	6052766	DAIVA	700092	071
06	1010123	SIVA.R	699982	070
07	1009987	LATNA	654210	066
08	6200711	AKUSHO	523131	062

★キミの得点(実力)を登録。全国ランキングが、ひと目でわかる!

モデムを持ったその日から
キミはA1クラブの会員だ

■「A1クラブ」は、グラフィック通信で群を抜くリンクス・ネットワークを利用して、全国の仲間とゲームや会話を楽しみあうクラブ。
■楽しいイベントもいっぱい。さらに、パソコン通信空間内にいま建設中の新しい街・A1タウンの住民にも、なれる!

MSX通信ネットワーク
THE LINKS

日本テレネット「リンクス・通信キット」係
京都市中京区烏丸通御池下るリクルートビル8F
〒604 TEL.075-211-3441

年末に向けて、――

新作ネットワークゲーム「ガーリー・ブロック」「ディーヴァネットワークバージョン」など続々開発中、ご期待を!

MSX・FAN10月号
リンクス
通信キット
(特別販売)
●申込券●

ハイスクール！奇面組

ガンバレ唯ちゃん！奇面組を探せ！

ポニー
☎03-221-3161
9月5日発売予定

媒体	
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価格	5,800円

奇面組はどこだ!?

アニメやコミックの人気者奇面組とその仲間たちが愉快なアドベンチャーゲームになって大活躍。MSXユーザーにはうれしいセガ・マークIIIからの待望の完全移植版だ。

ある日の午後、一堂零、冷越豪、物星大、出瀬潔、大間仁の奇面組の5人は、こともあろうにクラスメイトの千恵ちゃん(宇留千恵)を奇面フラッシュで気絶させてしまったのだ。

いたずら者の奇面組にいじめられてプンプンの千恵ちゃんです

これを正義感の強い唯ちゃん(河川唯)が、だまっているはずがない。いたずらして逃げた奇面組を探しだしてこらしめることにした。

毎度おさわがせな奇面組のメンバー!!

零くん　豪くん　大くん　潔くん　仁くん

唯ちゃんだゾ♡

とってもかわいい唯ちゃんが主人公だ。悪いやつらに捕まると、ゲームオーバーになって唯ちゃんが泣いちゃうよ！

コマンド選びはラークラク

アドベンチャーゲームを進めるうえで重要なのはコマンド入力。このゲームでの必要なコマンドは、ウインドウにメニュー表示される。使いたいアイテムやコマンドをカーソルで選ぶだけ。だから、むずかしい言葉選びの必要がなくてゲームを進めるのがラクなんだ！　人に会って情報を得たり、アイテムを探すときこまめにウインドウを開こう。

そうだ、伊狩先生に聞いてみよーっと……

「はなす」を選ぶと画面の下に内容が表示される

これでゆっくり、奇面組の連中を探すことができるというもの。

とにかくロープを探そうネ！

奇面組を捕まえる重要なアイテムのひとつはロープなんだ。これで、捕まえた奇面組をしばると千恵ちゃんが出てきてエイッと蹴りをいれるってわけ。何度でも使えるけど校舎内にひとつしかないアイテムだ。絶対に見つけださなくっちゃね！

アイテムを使って奇面組を捕まえたらロープでしばること！

豪くん見一っけ／　千恵ちゃんの怒りのキックだよ

どこかに奇面組はいる。見つけるのはかんたんだけど捕まえるのは大変！

アイテムを見つけなくちゃ!!

奇面組の性格を考えて

奇面組を捕まえるにはロープのほかに、それぞれのキャラクタにあったアイテムが必要なんだ。リーダーの零くんは無邪気でノリやすい性格、豪くんは酒とプロレスが好き、スケベな潔くんは女の子に弱い、食べることと寝ることが趣味の仁くん、女の子みたいな大くんといった具合に考えていけば必要なアイテムがわかってくる。教室にはこのほかにボーナス・アイテムも隠れているぞ。

アラッ!?　机の中からひまわりが……。ボーナス500点！

キャーッ、ゲコゲコかえるだぁ。気持ちワルーイ!!

ついに唯ちゃんは奇面組の５人を見つけました

アイテムは5つしかもてない

アイテムの数は全部で12個ある。ただし、一度に5つまでしか持つことができない。しかも、実際に使ってみないとどのアイテムがどんなときに役立つかはわからないものばかりだ。アイテムは持ちすぎたときには捨てることもできるけど使ってしまっても、もとの場所に行けば何度でも取れる。どんどん使ってためしてみよう。

野球のボールみたいなのがあるなぁ。とりあえず取っておこう

ゲストキャラも個性派ぞろい

事代先生	伊狩先生	チューリップ兄弟	つっぱり兄ちゃん	校長先生	売店のおばさん
今回ばかりは、奇面組にたっぷり説教しなきゃな！	そういえば、見かけたわね……とヒントをいってくれる。	アルコールランプのアルコールは飲めないんですかねぇ、という唯ちゃんの敵。	なんか用かよ、ウロチョロすんなよ。泣かすゾ、コラー！	ワシは、眠いときは怒りっぽいんじゃよ。眠いぞ!!	えっ、おなかすいているの？　しょうがないわねぇ。

Hard Ball（ハードボール）

ソニー
☎03-448-3311
9月21日発売予定

媒体	MEGA ROM
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価格	5,800円

もう気分はベースボールだ!

今夏も高校野球の甲子園大会が大変な熱気を帯びていたし、プロ野球のほうもたいへんな観客動員数だ。野球はもう国技といってもいいんじゃないかな。

というわけで、ソニーから初のMSX2専用のベースボールゲームが登場する。

その名はハードボール。久々に出たこのベースボールゲームはMSX2専用だけあって、さすがにグラフィックはきれいだ。さらにセンター方向から見た画面になっているので、ピッチャーの投げるフォームや、バッターのスイングもとってもリアルに見えるのだ。

↑いよいよプレイボールだ。さて1球目は何を投げようかな

チーム数は2チームで、1プレイのときはどちらかを選んで、相手をコンピュータが務める。2人プレイのときはそれぞれチームを選ぶ。

チームが2つしかないかわりに(?)選手交代ができるので、リリーフやピンチヒッターを出したりして監督気分も味わえる。

ピッチャーは、左右どちらもオーバースローだけなんだけど、それぞれがみんな、投げられる球種が異なっている。

例えば、すごいスピードボールとカーブが投げられる奴とか、スピードはないけど落ちる球が得意だとか、投げられる球種によってピッチャーの個性が表現されている。

変化球の曲がりかたもちゃんとかわるし、コースによってキャッチャーのミットが動いたり、つくづくリアルだぜ。

バッティングのほうも振る高さやコースを決めなくてはいけないのでなかなか難しい。

↑いかにも野球ゲームだなと思わせるシンプルなタイトル画面

DHも選べるぞ!

この初期設定画面では、まず、1人用か2人用かを選んで、次にチームを選ぶ。といっても2チームしかない。

次に、先攻か後攻かを決める。SIDEをHOMEに決めた場合後攻になる。

そして最後にDHをするかどうかを決めてリターンキーを押すのだ。

ちなみにDHというのは、ピッチャーは守備の時投げるだけで打席には一切入らず、かわりの人がバッターをやるという制度のことなんだ。

↑これが設定画面だ。ぼくは先攻よりも後攻のほうが好きなんだ

とってもうれしい簡単操作！

このゲームは、使うキーがとても少なく、1人プレイのときは、リターンキーとスペースキーとカーソルキーだけで操作できるのだ。

ピッチャーは投げたい球種を選んで、次にコースを選ぶ。

バッターは、まずバントかヒッティングを選び、(ランナーがいる場合は、盗塁するかどうかも)ピッチャーが投げたあと、ここだと思うコースを指定してスイングする。

ただ一つ残念なのは一度走ってしまうと帰塁することができないことである。

投球を組み立てろ！

ピッチャーはそれぞれ投げられる球の種類が違う。各ピッチャーは4種類のボールが投げられる。

敵チームを抑えるには、この4種類のボールをうまく投げわければよい。

最後の決め球は、シンカー、スクリューボールといった落ちる球か、チェンジアップやオフスピードのような遅いボールが有効なようだ。

FASTBALL
CURVEBALL
SLIDER
SINKER

まず、この4種類の中から投げる球を決めるのだ

PITCH HI
INSIDE
OUTSIDE
LOW

そして、カーソルキーで投げるコースを決定すればいいのだ

選手交代自由自在！

ゲームの途中でリターンキーを押すと、サブ画面になる。

攻撃時には、代打を出したり、選手のデータを見たりすることができる。

守備時には、選手交代の他に、外野を左右に動かしたり、内野を前進守備にさせることができる。

更にとっておきの機能として敬遠がついている。これは驚きだね。

ピッチャー交代だ。だれにしようかなぁ

左腕のエースにスイッチしたぜ

するどい感性が勝利を導く！

試合を始めてみると、ピッチャーの投げる変化球には、ど肝を抜かされるかもしれない。カーブやシュートの曲がりかたの大きさはまだゆるせるけど、シンカーやスクリューボールといった落ちるボールの変化はすさまじく、おもわず笑ってしまうほどだ。

コンピュータと対決してみてわかったんだけど相手のバッターはスローボールや落ちる球などはほとんど打てないみたいなんだ。だから、自軍のピッチャーが打たれだしたらすぐ落ちる球を投げられるピッチャーと変われば、そう点は取られないはずだ。

バッティングは、慣れれば打てるようになるが、結局自分の勘だけが頼りだ。

それと、走塁ミスは帰塁ができないので命取りになるぞ。

おーっとレフトオーバーのヒットだ

ライト前にボールが抜けそうだ

本日の試合結果

今回の試合結果は2対0の完封勝ちだ。やったねといいたいところだが20安打で2点とは、なんか情けないなぁ。

やったね。20安打も打ったし、完封もしたし

ワンアウト。ランナー1塁ツーストライクから3球目を投げた

バッターは待っていたかのようにスイングに入った

オ〜ッとシンカーだ。空振り3振バッターアウト

軽快なリズムにのってアクションRPGの始まりだ!!

ぼく モモタルーです

アスキー
☎03-486-8080
9月18日発売予定日

媒体	(メガロム)
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価格	6,800円

魔界島の謎を解き,ビアドの財宝を探せ

↓この7つの島をキミは冒険する

「魔界島」なんておっかないゲーム名だけど、登場するキャラクタはみんなひょうきんなんだ。

さて、主人公のモモタルーはたったひとりで伝説の海賊キャプテン・ビアドの財宝を人々の平和に役立てるために冒険の旅に出発した。

てはじめに島に入ろうとしたけど入れない。どうやらカギが必要なようす。画面右上の矢印をたよりにそのさきにいるヒゲ丸軍団の海賊船からカギを奪うのだ。カギを手に入れたら島に上がってボスを倒そう。モモタルーのライフは敵を倒すとアップする。そこで情報を得ると、つぎのカギが取れるようになる。それを繰り返して7つの島全部をまわろう。各島でモノリスと呼ばれる謎の文字を見つけたら、かならずメモしておくこと。このさきどんな謎と出会うかもしれないんだから!

←主人公モモタルーの攻撃はタルや岩、守備はジャンプだ

←右上の矢印は海賊船の位置だ。カギがあるのかな

海賊船のボスを倒し,カギを手に入れよ

●海賊船●

↑停泊中の海賊船を発見。接触すれば中に入れるんだ

矢印の方向に進んでいくと海賊船が出現。彼らがヒゲ丸軍団だ。さっそく戦いが始まる。

モモタルーは武器を持ってないのでタルを投げて攻撃するんだ。途中でライフが減ったら宝箱を開けてみよう。ライフアップのアイテムが入っているぞ。ボスと戦うときはライフをいっぱいにして戦おう。ナイフ使いの名人に勝てば島に上陸するためのカギが手に入る。これを持って再び出発だ。でも島には道しるべがない。迷わないようにチェックしながら進もう。

えい!

←甲板の上ではタルを投げてヒゲ丸を倒せ!

●ヒゲ丸●

←しつこく追いかけてくる。でもタルが当たれば目をまわしちゃう

→ヒゲ丸はときどきドラム缶に化ける。2回タル攻撃をすれば倒せる

●ボス●

←ヒゲ丸を15人倒さないとボスの部屋に入れない。倒すと500ポイント

●カギ●

→クック島の入口の門を開けるにはこのカギがないとダメなんだ

ライフアップシステムだよ

●ハート●

←宝箱に入っている。600ポイント。2回開けるとヒゲ丸が出現。

●POW●

→ボスの部屋のまえにある。これを取って元気を出そう。2000ポイント

不思議でチョッピリこわーい冒険だよ

最初の島はクック島だ。音楽や風景からすると南の島のようだね。中は迷路のようだ。マップを書きながらプレイしよう。攻撃してくる敵は岩を投げて応戦だ。この島で得た情報からはまだまだ何もわからない。モノリス以外にも謎はいっぱいあるんだ。下にクック島とかんたんな紹介をしておこう。ちなみにこのゲームにはパスワードがあるよ。

船を走らせて、やっと見つけたクック島。これから島の冒険が始まる！

ワープ井戸だよ

スタート地点に一方通行なのだ。後もどりはできない

この井戸からスタート地点にいけるんだ。ゲームの進みぐあいをみて入ってみよう。

ブッシュくんどいて

ブッシュの後ろに岩があるからムリにいこうとしてもダメなんだ

通り道をふさいでいる。ブッシュに近づいたり、離れたりしておびき出そう！

クック島

START

情報を探せ

スタート地点に近いけど、とても遠い。岩をどかして話を聞こう

● 商船 ●

商船は動きが速い。向きを変えたとき接触しよう

海では商船から「3枚の石版を手に入れよ」と教えられる。でもどういう意味なのかな。もっと情報を仕入れなくちゃ。

ヤーリーの歓迎

キャッ

さっと動くかジャンプでヤリ攻撃をかわそう！

ヤーリーはヤリの名手だ。上下左右に動くけど、ヤリは横方向にしか投げられない。上下からの岩攻撃がいちばん！

大ボスだぁ

● 守人 ●

体から盾をはずしたら攻撃だ。ちょっとこわいよ

この島のボスはオノを投げてくるんだ。こわいよ～！　彼を倒せば、この奥にいるカインじいさんから話が聞けるんだ。

たき火に注意

寒いからたき火をしているわけじゃないんだって！

島の奥地にいくと、たき火をしている場所がある。暑いのをガマンしてあたっているぶんにはいいけど、足をつっこんだりするとライフが300ポイントも減ってしまうんだ。

ライフアップしよう

宝箱を開けるときは敵の接近に注意しよう

ライフアップ・アイテムは5種類ある。この4つはランダムに出現。どれもポイントは200だ。ほかにPOWもある。

● ドル袋 ●　● おにぎり ●

● すいか ●　● りんご ●

ヒゲ丸と動きの遅いブッシュはふれないかぎりヘイキ。ヤーリーのヤリはライフがいっぱい減るので注意。ボンゴは岩を拾って投げてくる！

● ヒゲ丸 ●　● ブッシュ ●　● ヤーリー ●　● ボンゴ ●

ニュータイプのシミュレーションRPGなのだ!!

将軍

日本デクスタ
☎03-255-9761
9月下旬発売予定

媒体	(S-RAM内蔵)
対応機種	MSX MSX2
RAM	16K
価格	7,800円

主人公を決めろ!

アメリカで圧倒的人気をえたTVドラマ『将軍』がベースになっている。舞台はもちろん日本。時は1550年の戦国時代だ。人々は現将軍の死後、われこそは将軍にふさわしいと、大名はもちろん農民をも巻きこんで将軍の座をめぐる争奪戦が繰り広げられていたという。

というわけで、キミも将軍を夢みて出発。まず、スタートさせるまえに主人公を決めよう。候補の人物は40人もいる。その中から気に入った人物を選べばいいんだけどタイプも大名・武士・農民・外人・僧侶・漁師などいろいろだし、好戦度・忠誠心・お金・知識・年令などのパラメータ、さらに性格やマップ上のスタート地点が違っているなどの種々の条件もある。

さて、将軍になるには家来を20人以上集め、お城に隠された巻物を3つ探し出さなくてはならない。RPGの要領で武器やお金を集め、他の登場人物と戦ったり買収して家来を増やしていこう。RPGとちょっと違うのは忠誠心などのパラメータのからみあいで家来になる条件が違ってること。このあたりがどっちかというと経営戦略っぽいシミュレーションになっている。

←年に1回は洪水・一揆・豊作・台風がある。天災だ!
↓アイコンでいろんなことができる

一部の主人公たち

タイプや身分によって条件はいろいろだ。初めからお城に入れる大名"まさむね"はラクだけど、将軍にはむいてないような漁師「さんま」でプレイするのもおもしろそう!

いしどう：戦いが好きで頭もよい大名だ。

あやこ：わがままな奥方は野心家で気が強い。

みつなり：武士で強いけどちょっと病弱。

まんさく：体力だけがとりえの元気な農民。

きのくにや：お金に汚くて意地悪なのは商人。

かれん：外人。寂しがり屋の南蛮人なんだ。

たいせい：野心も持たず仕事にはげむ僧侶。

とらぞう：悪漢。当然いちばんの野心家。

さんま：なんとも、のんびりした漁師だこと。

マップは7つのブロックに分かれていて、城下町・門前町・町・村・海岸・山・野原になっている。出入り口には関所もある。ここに紹介するのはその中の2つ、城下町と門前町だ。アイコンで「目」を選択するとウインドウが開いて、かんたんな全体マップを見ることもできるよ。

全体をくまなく歩いていると人物によって行動範囲が決まっていることがわかる。家来にしやすいやつをみつけたら、マップで位置を確かめてさっそく家来にしにいこう。

ウインドウを開くと出てくる全体マップ。全体では180画面もあるという

忠誠心を上げろ!!

このゲームのおもしろいところはRPG的な要素をもちながら、じつは経営戦略的なシミュレーションである点だ。『信長の野望』の内政の部分を想像してもらうとわかりいいと思う。家来にするためには相手が自分に忠誠心を持ってくれなくては始まらないというわけだ。

漁師の「さんま」なんかは弱いのですぐ家来になるくせに、忠誠心が低いためにあっというう間にどっかへいってしまう。ちゃんとした家来は主人の命令で食料を取ってくるし、主人のかわりに戦うことだってしてくれるというのにね。さて、こんな薄情なやつの忠誠心を上げるにはお金、あるいは物で買収してしまうのにかぎるのだ。しかし、世の中そんなに甘くない。野心の強いやつ、戦うことが嫌いでさっさとどっかへいってしまうやつ、そのうえ年とともに忠誠心を失なっていくやつとさまざま。将軍になるのってほんとうにたいへんなんだから！

この男はちょっと忠誠心が足りない お金をあげてみよう！

お金をあげると少し上がったようだけど、家来にするにはまだ足りないよ

アイテムもある

アイテムは季節によって出現率が違う。春と秋はいいけど、冬はまるでだめ。また、取る方向で数値が違うこともある。取るときに注意！

くり 取ると力がアップする。野原に落っこちている。

わきさし 好戦力がアップする武器。他になぎなたがある。

東芝EMI
☎03-587-9148
8月25日発売予定

媒体	
対応機種	MSX2専用
VRAM	64K
価格	5,800円

投球設定をキメるんだ

設定を決めるまで、かまえのポーズで待っている

まん中からストレートで投げてみたけれど……？

ホンモノのボウリング場のような感覚の3Dレーンでゲームを楽しめちゃうんだ。設定をバッチリ決めて、ストライクをねらおう！

まず、ボールを投げる位置と投げだす角度（5方向ある）を選ぶ。つぎに10本あるピンのどこをねらうかよく考えて、ストレート・フック・スライスと投げかたを決めるのだ。そして、最後にボールのスピードを決めればOK。さあ、投げるぞ！

画面の構成

ゲームは2種類、5人までプレイできるよ

ゲームA

ゲームAとは通常のゲーム方法。女の子、男の子の5人のうちから好きなタイプを選んでプレイできる。もちろん、ひとりでプレイしてもいいし、5人でもかまわない。この5人にはそれぞれに個性があって体力や投げる力が違っている。同じ重さのボール、同じ設定でプレイしても結果は違うのだ。だから、キャラクタにあったボール選びも慎重にしなくてはね。ボールは7～15ポンドまで2ポンドごとに5種類の重さがそろっている。その他に30あるレーンはコンディションが全部違うので、同じようにプレイしてもゲーム結果が違ってくる。

プレイする順番とボールの重さを選べる

ゲームB

VICTORY

ストライクでゲーム開始だ

ピッタリ500点をねらうのがゲームBだ。最初の1回はかならずストライクじゃないとスコアを計算してくれないんだ。ストライクを出さないと投げる回数ばかり増えてちっとも始まらない。やっと計算が始まっても、500点を越えてしまってはダメ。ぴったりじゃないといけないんだ。

得点は右下に表示される。ぴったり出すのはたいへん！

女の子はまだストライクを出してない

STRIKE!

高得点を取る研究をしよう

いちばん高得点を取れるのはストライクを取ること。そのコツは最前列の1ピンと後ろの2ピン(あるいは3ピン)をねらうこと。でも同じ条件で投げても出ないこともあるんだ。設定条件がいくつかあるのでよく研究してみよう。このあたりがこのゲームの人間くさいところだね。つぎはやっぱりスペア(2回で全部のピンを倒す)を取ることだ。

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
7 –	9 /	5 /	X	9 –	X	X	7 2	X	X X X
7	22	42	61	70	97	116	125	155	185
7+0	9+1+(5)+7	5+5+(10)+22	10+(9)+(0)+42	9+0+61	10+(10)+(7)+70	10+(7)+(2)+97	7+2+116	10+(10)+(10)+125	10+10+10+155

ストレートでまん中をねらう。ストライクかな?

よし、こんどこそストライクを出すぞ!

ムムッ、両サイドが残ってしまった!

ん? なかなかいいせんいってるね!

15ポンドは重いかな。スピードがほしいよ

レーンの左はしからストレートを投げよう!

このスプリットはどうやって取ろう?

レーンは水平とは限らない。まっすぐ進まない

スピードがあったらストライクだったかも

どちらか一本をねらったほうが無難だね

やった! やっぱりストライクは気持ちがいいね

Vサインが出るのだ。もう1発ねらってみたい!

計算はコンピュータにおまかせ

まず、スペアを取れるようにガンバってみよう

スコアの計算ができなくても勝手に計算してくれる。スペアかストライクを取るとつぎのフレームの得点が加算される。上にある表に計算方法を示しといたので研究しよう。

みごと200点以上取ると隠れキャラクタが祝福してくれる。この得点を出すにはストライク5回とスペア5回取る必要がある。また、300点になると幻のレーンが出現。

隠れキャラ登場

200点を出すのはむずかしい。でもゴリラくんが飛びはねていっしょに喜んでくれるよ

迫力満点!!

ボールを投げる設定を決めたら、そのままピンを倒すまでがシミュレートされる。なかなかの投球でしょう!?

FAN NEWS

カインドゥ・ギャルズ
KIND・GAL'S
口説き方教えます Part-II

ハード
連絡は欄外参照
9月発売予定

媒体	2DD (2枚組み)
対応機種	MSX2 専用
VRAM	128K
価格	6,800円

穴埋めクイズとカゲキなC.G.!

5人の個性派ギャルには5つのナンパストーリーがある!

キワドイC.G.やアニメがウリのこのゲームには5つのナンパストーリーが仕組まれている。ストーリーはギャルひとりに1話。うまく口説けるまでゲームは進まない。口説けて初めて見られるのだ。1人につき6枚も。

で、どうやって口説くのかというと、画面左下に出てくるメッセージの穴を埋めることばを入力していく。入力したことばが正解ならギャルとの会話(つまりはストーリー)がどんどん進む。とはいっても、はっきりいってヒジョーにむずかしい。

どうしても進めないっていうときは、はじめは15持っているポイントを1つ犠牲にすると、1つずつ穴が埋まってくれる。ただし、ポイントが0になったらゲームオーバー。

画面左上の窓はアドレスチェック。ギャルの名前とか住所などのめぼしがついたときにとある操作をし、データを選ぶ。正解すればポイントが4増え、間違えるとポイントが5減る。

ここだけの話。ポイントを上げると入れる隠しゲームなんてのも5つある。クイズに正解すると、またまたカゲキなC.G.が見られるのだ。

◎なんとなくアドベンチャーゲームぽい画面だ。5人のギャルのうち、どのコから始まるのかはランダム!

カマトトぶってるわけじゃない スギシタマイコ

☆ちょっとキミ! なにを一生懸命読んでいるんだい?
♡キャッ! どなたですかあなたは?

てな感じでスギシタマイコクンのナンパストーリーは始まる。場所は本屋。マイコクンは好奇心のあまり成人向け雑誌を読みふけっている。セーラー服のマイコクンがそんなものを読んでいるのを、道徳的なオトナぶってしかりつけ、外へ連れ出す。

マイコクンは今どき珍しいほど純真無垢な女の子。俗にいうA、B、Cの意味も知らないほど……。

♡Aってなあに?

となついてくるマイコクン。その意味を教えてあげると約束し、彼女をまんまとヘンなところに連れこむのは、なにを隠そうプレイヤーの私だ。

キケンなソフトなので連絡は往復ハガキで
〒136 東京都江東区亀戸4-55-4第2コーポスズキ102号 (株)HARD宛

ひっかかってくれるお姉さん!!

サカキレイコ

☆ヘーイカノジョ、ボクとお茶しません？

街角でナンパし続けたけれど収穫なし。そろそろ疲れてきたボクに意外な声がかかった。

♡アーア、もう見てられないよ。そこのボク！

見ると目もあてられないような表情で女が立っていた。名前はサカキレイコ。23才。

♡いいかげん店じまいしな。

☆でもまだ誰も……。

♡あたしじゃ不満なのかよ。

レイコさんは哀れに思ったのかわざわざひっかかってくれるつもりらしい。

このお姉サマは、女心のあり方から説き起こし、ナンパテクニックまで教えてくれるのだ。ボクはただうなずき、彼女のあとをついていくのだった……。

こいつファザコンなんだぜ…！

ムラヤマケイコ

急に激しい雨。大きな家の軒下にかけこむのは今年37才になるサラリーマン、プレイヤー氏。仕事のために妻子と離れてくらしている。

同じ軒下で雨宿りしていたのがムラヤマケイコクン。18才のOL。このコから見れば私はおじさまである。

ケイコクンにしつこく話しかける。初めはいやがっていたケイコクンも、単身赴任の辛さや自分の娘に嫌われているという話題で同情しだす。

こんどはケイコクンの身の上話が始まった。母子家庭で育って父親のいないさびしさを味わってきたことなど……。

♡わたし、幼いころ母といっしょに寝たように父と寝たいんです……。

私はケイコクンの望みをかなえてあげることになった。

やったと思えばニューハーフ⁉

スドウマサミ

若者たちが踊り狂っているディスコ。そのなかでひときわ目立っていたのがスドウマサミというギャル。やめとけという仲間たちの声を背に、ボクは声をかける。いつもと違ってすんなりとナンパに成功。これはなにかおかしいぞ……。賢いプレイヤーなら気づいたのかもしれない。

さて、チークタイムになり、暗がりのなかでマサミクンはボクに訴える。

♧ワタシ、ネクラで不器用だからすぐ男にすてられるの。

☆オレはそんなことない！

♧ホント？

急を押すようなマサミクンのいい方がミョーだ。でもいいや、こんなにかわいいコなんだもの。ディスコを出て行き着くところまで行き、いざっていうときに……。

暴走族少女はいろいろたいへん

ナカハラリョウコ

ちょっと休憩するためにでっかいバイクでバーに乗りつけたナカハラリョウコクン。ボクはすかさずその横に座る。

☆ラッキー！　キミのようなコの横が空いてるとはね。

さすがにキョウコクンは暴走族（レディース）を自称するだけあってちょっとコワイ。

♡ウルセエ！　アタシはそういうヘラヘラした態度が大嫌いなんだ！　消えな。

でもここで引き下がるようじゃこのゲームをプレイする資格がない。ボクはおそるおそるツッパリながら口説き続ける……。とうとう度胸試しをすることになり、夜のハイウェイへ。180kmで疾走するバイクに付き合わされるが、めげずに猥褻行為をし続ける。行為は好意に変わるのだろうか……。

～コズミックソルジャー2～ サイキックウォー

工画堂スタジオ ☎03-353-7724
9月上旬発売予定

媒体	ROM	RAM	8K
対応機種	MSX MSX2	価格	7,800円

●待望のRPGがついにMSXへも移植!

『覇邪の封印』を代表として、RPGを得意としている工画堂スタジオから、ついに『サイキックウォー』が発売されることになった。今回紹介するものはMSX版だけど、今後はMSX2版をディスクで発売する予定もあるんだ。

タイトルどおり、これは『コズミックソルジャー』の第2作めで、前作で戦った帝国軍と再び戦争をするという設定になっている。ゲームは別々の超能力を持つ仲間を集め、武器ではなくサイコパワーで敵と戦っていくんだ。仲間の能力を成長させたり作戦を考えたりすることがポイントになるので、頭脳プレイを要求されるゲームなのだ。

↑サイコパワーの強いほうが勝ち! 帝国軍の前線基地を爆発するのが使命だ

↑これがタイトル画面だ。これからどんな苦しい戦いが、キミを待つのだろうか!

↑マップを取れば左上のタイトル文字の部分に表示される。ぜひ取ろう!

↑画面下の細長いところに自分と仲間が描かれる。みんな2等身でかわいい

↑仲間の超能力を上手に使いわけて戦うことがゲーム進行の基本なのだ

SOON スーン

F1・スピリット
エフ ワン

コナミ ☎03-264-5678
9月下旬発売予定

媒　体	ROM	RAM	8K
対応機種	MSX MSX2	価　格	5,800円

自分だけの車で本格的なカーレースを！

今度のコナミの新作は、臨場感あふれるバリバリのレーシングゲームなのだ。

カーレースのゲームは、操作や技によって完走するまでのタイムを競うスタイルのものがほとんどだったけど、この「F1・スピリット」はそれだけじゃないんだ！　レースの前に自分の車の装備を決めるので、自分の好みの車や、コースに合った車を使うことができるんだ。ボディはもちろんのこと、エンジン・ブレーキ・サスペンション・ミッションについてパーツを選択できるんだ。組合せ総数は460以上もあって、何種類ものドライビングを楽しめそう。コースは、F1コースが16戦に、エンデュラスコース・ラリーコース・F3コースなど全21コースもあるんだって！　車も自分で決めて遊べるから、何倍もの楽しさがあるってわけだ。また、2人で同時プレイも可能なので、友達と競っていろんなパターンの迫力あるカーレースもできちゃうぞ。

ラリーコースは道が走りにくい。こんなところを友達と競うと盛り上がるぞ

エンデュラスコース。画面の右側には情報が書いてある。今は263キロで走っている

オープニングのデモ画面。これが終わったあとで装備かコースを選択するんだ

オリジナルカーを使いたければ、オリジナルデザインのほうを選ぶ

F3コース。マルボロ、ダンロップとか書いてある看板があって、いかにもホントっぽい

奇々怪界

ソニー ☎03-448-3311 9月21日発売予定			
媒　体	ROM	VRAM	128K
対応機種	MSX2専用	価　格	7,800円

巫女の小夜ちゃんが妖怪退治に大あばれ

七福神を助けるために、かわいい巫女さんの小夜ちゃんが妖怪どもを相手に大活躍／ 御札や御祓棒で妖怪を退治しながら、コース途中にある鍵を取って大物妖怪の潜む門をくぐるのだ。大物妖怪を倒すと七福神のひとりを救出できるので、小夜ちゃんは全7シーンを戦いぬかなければいけない。タテ・ヨコ両スクロールで、小夜ちゃんに襲いかかってくる妖怪どもは全16種類。中には小夜ちゃんに取りついて鳥居をくぐらなければ離れないようなしつこいやつも出てくるぞ。はたして小夜ちゃんは無事でいられるかな!?

⬆取りつく妖怪は稲荷堂にこすりつけても取り払えるぞ。しつこいやつって最低／

⬆シーン1の「豆頭」という大物妖怪。倒すと大黒天を救出できるのだ

⬆ハチマキをして、赤いハカマをはいて、カワイイじゃん／

⬆ところかまわず妖怪だらけ／ 御札が効かないやつだっているぞ

⬆七福神全員を救出できたけど、宝船がないとどうやらダメらしい。クスン／

九玉伝

テクノソフト ☎0956-33-5555 9月上旬発売予定			
媒　体	2DD	VRAM	128K
対応機種	MSX2専用	価　格	5,800円

悪霊界を封じていた九つの玉を捜し出せ

他機種のパソコンゲームとしてすでに好評を得ている「九玉伝」が、ディスク版でついにMSXにも移植される。

人の世と悪霊界をさえぎる封印の役割をしている九つの玉が、悪霊界の王によって破られてしまった。それを知って封印を元どおりにするため立ち上がったのは、小坊主のちんねんとそんねん。2人は妖怪や魔物を退治するために1000画面以上の広大なステージで戦うことになったのだ。パワーアップアイテムをとりながら数珠などの武器で攻撃しよう／ いろいろなしかけやワナも隠されているらしいけど、小坊主パワーで人の世を平和にしなくちゃ／

⬅最初は数珠を投げて攻撃しよう。スッキリしたきれいな画面だね

⬇ＲＰＧ特有のマルチウィンドウで、自分の今の状況を確認している

⬅今のところ武器は数珠しかない。長方形の妖怪は、口が赤くて妙にきもち悪い

COMING SOON

ミシシッピー殺人事件

ジャレコ ☎03-420-2271 9月下旬発売予定			
媒体	ROM	VRAM	128K
対応機種	MSX2 専用	価格	未定

豪華客船で起きた殺人事件の犯人を捜せ

これはすでに発売されたファミコンから移植した、アドベンチャーゲームなのだ。

主人公はもちろん探偵。助手のワトソンといっしょに男女7人の登場人物に聞きこみをし、コマンドを選択しながらゲームを進めていくんだ。船内を移動しながら証拠品を捜したり、登場人物の証言をもとにしてなんとか殺人事件の犯人をつきとめよう。

船内は全部で27部屋に分かれていて、誰もいない部屋やワナがしかけられている部屋もある。あちこちの部屋を行き来して事件の真相をつかもう。難解な殺人事件を前に、2人の推理が冴えるかな？

❶こうやって部屋の中に入り、聞きこみを始める。青い服が探偵で、緑の服は助手のワトソン

❷こんな美しい客船で殺人事件が起きるなんて、いったい誰が想像できただろう

ブレイクイン

ジャレコ ☎03-420-2271 9月下旬発売予定			
媒体	ROM	RAM	64K
対応機種	MSX MSX2	価格	未定

こいつは楽しいブロックくずしゲーム！

こちらもジャレコの新作で、遊びかたは簡単だけど熱中しちゃうブロックくずしゲームなのだ。

なぜか目玉のついてる自機を操作してブロックを壊し、画面の上にある鍵にボールをぶつけられれば面クリアになる。壊したブロックから出るパワーアップアイテムを取れば自機がいろいろ変化する。

1ステージはタテに4画面で構成されていて、全部で16ステージもあるぞ。

アメリカで発売しているものの移植だそうだけど、どんなゲームになっているのか、早くプレイしてみたい。

❶緑色のBの字が書いてある球体がパワーアップアイテムだ

❷この面は下の左右のブロックを壊すのに時間がかかりそう

COMING NEWS

秋も近くなって、今後もビッグタイトルがめじろ押し！●エニックスからは、かの有名な『ドラゴンクエストⅡ』が10月〜11月頃にメガロムで発売される予定。●ソニーからは10月21日に『ジーザス』(ディスク2枚)『三国志』と『信長の野望』と『ガルフォース』(ディスク)の4本を予定。さらに発売時期はまだ未定だけど、『イース』も発売になる予定なのだ。ソニーさんがんばるなァ……。

うる星やつら

❶コマンド部分がまだ入ってないけど、キレイな画面に期待が持てる！

それから、マイクロキャビンの『うる星やつら』の画面写真が突然手に入ったのでご紹介します（まだ開発中だけど）。現在4メガの中に収めるのに苦労していて、12月上旬にはなんとか発売したいそうだ。

究極のアドベンチャーゲームは、壮大なシミュレーションゲームになる

『大戦略』の開発元・システムソフトの社長と立ち話をしているときに、ちょっと思いついて『大戦略』のMSX2版を作らせてくれないかとお願いしてみたらあっさり「いいよ」。

注目を浴びているシミュレーションゲームを勉強しておこうというくらいの気持ちだったのですが、思っていた以上にMSXでも『大戦略』は受けました。

マイクロキャビンは、そもそもが『ミステリーハウス』というアドベンチャーゲームから出発したソフトハウスで、『は〜りぃふぉっくす〈雪の魔王編〉』や『めぞん一刻』などグラフィック・アドベンチャーを多く出していますが、企画のスタッフも開発のスタッフも、そしてわたし自身も、アニメとアドベンチャーが大好きなのです。

これからも、こうしたグラフィック・アドベンチャー系でがんばっていくつもりですが、そういうわたしたちにとってシミュレーションゲームという分野は、ただの寄り道というわけではありません。

アドベンチャーゲームを突きつめて、もっといろいろな対応ができるAI（人工知能）的なものを作っていくと、最後にはシミュレーションゲームになってしまう。そんな考えでわたしたちはアドベンチャーゲームを作っているのです。

じつは、究極のアドベンチャーともいえるゲームの構想は以前から抱えているのですが、あまりに「究極」すぎて現実のソフトとして作りあげるところまでは行っていません。「どないして作るんや」今のところ、そんな感じです。

大矢知直登

「FAN VOICE」はその回の執筆者が次回の執筆者う指名していく、リレー・エッセイです。今回の大矢知氏が指名した人物は「マッドライダー」を出しているキャラリーラボの中村社長です。

PROFILE

おおやちなおと　1973年、国立鈴鹿高専電気工学科卒。TK-80からのパソコンマニアで、MZ-80Kの時代からマイクロキャビンを創業（法人としての設立は82年）。現在、マイクロキャビン取締役社長。1953年、四日市生まれ。

EDITOR VOICE

今月号で最も長い原稿を書いた人……それはひとりの読者である。今月新登場の「FAN STRATEGY」をまだ見ていない人はちょっとページをめくってほしい。読者から送られてくるシミュレーションゲーム情報を公開していく、この新企画ページのトップを切って、しかも延々8ページにわたって掲載されている「大戦略」のレポートは、正真正銘たったひとりの読者の投稿原稿なのだ。もとの原稿は、レポート用紙33枚にびっしり。報告者の倉康子さんは、じつは32才の主婦だそうだ。うむむ、である。あらためて、MSXユーザーの層の広さに感じ入った。8歳の小学生からプログラムの質問が来るかと思えば、73歳の方からゲームの必勝法の問い合わせも来る。MSXとは、そういうパソコンなのだ。今のところ、中学生や高校生が読者の大半だが、そのうち、「ご隠居コーナー」とか「おかあさんといっしょに「グラディウス2」」なんていうページができるかもしれない。そういうのも楽しい、なんて思いつつ、

AD INDEX

■PUBLISHER＝山下辰巳〈編集〉徳間書店インターメディア株式会社 ■EDITOR IN CHIEF＝山森尚 ■SENIOR CONTRIBUTING EDITOR＝山科敦之 ■SENIOR EDITORS＝北根紀子＋渋谷隆 ■EDITORIAL STAFF＝今野文恵＋上村治彦＋三浦昭彦 ■ASSISTANT EDITORS＝安藤敏＋岩井浩之＋小幡英司＋佐藤善一＋白戸知己＋永吉敏男＋楠本光弘＋半沢誠一＋村松孝英 ■STAFF PHOTOGRAPHER＝浜野忠夫 ■COTRIBUTORS＝菅はるこ＋田原由紀＋星野博和＋横川理彦 ■EDITORIAL COORDINATOR＝今野文恵〈制作〉 ■ART DIRECTOR＆COVER DESIGNER＝渡部孝雄 ■EDITORIAL DESIGNERS＝デザイラ〈人見和一・鈴木潤〉＋原健二＋若尾輝見＋菅治孝＋粕谷利昭 ■ILLUSTRATORS＝青柳義郎＋しまづ★どんき＋中野カンフー＋なつやませいじゅ ■COVER ARTIST＝青柳義郎 ■FINISH DESIGNERS＝あくせす〈村山成幸＋工藤もとやす〉＋㈱ワードポップ〈佐藤政美・和泉裕二・崎山裕子・平間順子・蕪木紀久枝・姫野典子・佐取恵・黒川万里子・飯島久美子〉 ■PRINTER＝大日本印刷株式会社

ASCII
ASCII CORPORATION

行く手をはばむ
魔物や海賊たちを倒し
秘宝を手に入れろ!

HIGEMARU
魔界島
~七つの島大冒険~

伝説の海賊キャプテン・ビアドが財宝を隠したという7つの島々。今ではその一帯に「ひげ丸軍団」と名乗る海賊が出没する。この「ひげ丸軍団」を倒し、隠された財宝を使って人々を幸福にする事が君の使命だ。さあ、果てしなき冒険の海へ出発/まずは、適船と戦って「島のカギ」を手に入れよう。島のボスを倒すまで、次の島のカギは手に入らない。プレイヤーのライフptsは敵を倒すことに増えていくぞ/アイテムいっぱい、謎いっぱいのアクションRPG。

MSX 2
V-RAM容量128K
メガROMカートリッジ
定価6,800円

製　造　株式会社カプコン　　販売元　株式会社アスキー

MSXはアスキーの商標です。
メガROMは1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

新刊
ポケバン流
BASICのコツ
島本笹清著　　定価580円

BASICの入門書を読んだけれど、やっぱりプログラムが組めない。そんな半分あきらめかけている方にも、必ずBASICでプログラムが作れるように、プログラミングのコツを伝授します。入門書ではやさしすぎ、テクニカルっぽい本だとむずかしすぎると思う人に最適です。

めざせ本格派アセンブラプログラマ
マシン語入門PART2
秋山 晶著　　定価680円

「くじけちゃいけない!マシン語入門」に続く第2弾、応用編。マシン語の魅力にひきこまれてしまった人のためのプログラミングテクニックの数々やZ80全命令セットの解説など、本格的なマシン語解説書です。また、ディスク版モニタアセンブラやマシン語命令表の付録つき。

新刊
MSX
パワーアップ マシン語入門
瀬木信彦著　　定価1,400円

MSX2のマシン語を基礎から学ぶことができる教科書。マシン語のしくみから命令、プログラムまで、やさしく読み進められる。マシン語を勉強したい、MSXをもっと知りたい方に最適の入門書。

新刊
MSX2 BASIC入門
アスキー書籍編集部編著　　定価2,500円

初のMSX2ユーザー向けBASIC入門書。MSX-BASIC(ver.2.0)のほとんどの機能を、豊富な操作例により解説。MSX2独自の機能を使った実際のプログラミングまで習得できる。

〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル　**株式会社アスキー**

KONAMI

史上最強ソフト、MSX界を直撃！

グラディウス2

全8音ポリフォニック音響を実現。サウンドも、まさに宇宙レベルだ。
ストーリー性抜群のゲームデザイン。大興奮の4次元ファンタジー。
MSXを超えたグラフィック美に、思わずノックアウト！

回転移砲台（ソッド）から無数のミサイルが飛び出す。最初から超難関だ！

侵入者をキャッチすると開花し、有毒分子をまき散らす巨大植物群。

古代遺跡の数々が、メタリオンの行く手をさえぎる……。

各所に感応レーザー砲台が設置され、どこまでも、地獄の難所が続く。

強力な火炎兵器の集中砲火。敵の炎に負けじと、情熱の炎を燃やせ！

細胞核分裂が行なわれる増殖惑星。まだまだ、気をゆるめるな。

特殊プラズマ鋼で覆われた敵の要塞。クリアすると何が出てくる？

グラディウス・フェア

ゲームコンテスト実施中。「グラディウス2」で出したハイスコアの画面（ゲームオーバー時）を写真にとって送ろう！
●期間：S62年9月15日～11月15日　●宛先：〒101 東京都千代田区神田神保町3-25　コナミ株式会社「グラディウス2ゲームコンテスト」係　●賞品：1位／ディレクターズチェア（キミのネーム入りだゾ）　2位／オリジナル・ウィンドブレーカー　3位／オリジナル・ナップサック　上位2,000名にネーム入りライセンスカードをプレゼント！

MSX FAN 1987 OCTOBER 10月号
昭和62年10月10日発行 第1巻第7号(通巻7号) 発行人 山下辰巳 編集人 山森 尚
発行 株式会社徳間書店 〒105 東京都港区新橋1-10-1 ☎03(433)6231代
編集 徳間書店インターメディア株式会社 〒105 東京都港区新橋4-10-7 ☎03(431)1627代
定価360円

©徳間書店 1987 印刷・大日本印刷 Printed in Japan 雑誌 12089-10